ALPHA CENTAURI

ACABA TÜM ZAMANLARIN EN İYİ OYUNU MU? İlk ayrıntılı açıklama bizden! Sid Meier'ın oyunu için özel strateji rehberini kaçırmayın!



PC GAMER TÜRKİYE

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Büyüyen bir metropol yaratmak için Maxis'ten

SimCity 3000

Artı Rogue Squadron 3D, Alpha Centauri, Aliens versus Predator, *ve daha fazlası!*

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

EN İYİ SİMULASYON

PC GAMER ÖZEL HABER

***Jane's World War** ve **US Air Force** projeleri, bilgisayar savaşlarında yepyeni bir dönem başlatacak. Ayrıntılar için sayfa 34'e göz atın.*

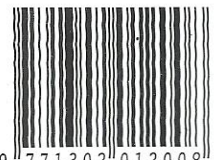
için sayfa 34'e göz atın.

29 MÜTHİŞ İNCELEME

- *Baldur's Gate*
- *Close Combat III*
- *Starsiege: Tribes*
- *Thief: The Dark Project*
- *Field & Stream: Trophy Buck*
- *Carmageddon II: Carpocalypse Now*

...ve en yeni oyun donanımları!

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 7 • NİSAN 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (1.850.000 TL)
ISSN 1302-0129



AGE OF EMPIRES II

Microsoft'un uzun zamandır beklenen devam oyunu *The Age of Kings*'in ilk ayrıntılı açıklaması.

All-Duty™

LEVI'S®'TAN YEPYENİ VE FARKLI BİR ÇİZGİ: ALL-DUTY™ SERİSİ!

Sadece bir jean markası değil, bir yaşam biçimi de olan Levi's®, koleksiyonuna her dönemin çizgisine ve karakterine uyan, yeni tasarımlar ekliyor. Levi's® efsanesi bu kez yepyeni bir ürün yelpazesiyle bizlerle: All-Duty™ pantolonlar...

Amerika'dan tüm dünya gençliğine yayılarak modada yeni bir çığır açan All Duty™ pantolonlar, hareketli, aktif ve modern bir yaşamın unsurlarını giyime yansıtıyor. Dinamik ve sportif kesime olduğu kadar, modanın tüm trendlerini yakından izleyen ve giyimde rahatlığı ön planda tutan her yaş grubuna hitap ediyor. Düşük belli, bol dökümlü, çok cepli, unisex pantalonları ve unisex diz ve diz altı kesimli şortları hemen göze çarpan All-Duty™ grubu fonksiyonel öğelerin öne çıktığı rahat ve genç çizgisiyle dikkat çekiyor.

All-Duty™ serisinin unisex olan tüm modelleri değişik kesimleri, renkleri ve benzersiz Levi's® kalitesiyle kendini genç hissedenlerin dolabında özel bir yer tutacak. Her zaman orijinal olmanın ayrıcalığına sahip Levi's® farkını, All-Duty™ pantolonlarla yaşamaya devam edeceksiniz.

Unisex, Utility, Düğmeli 17.950.000 TL

T-shirt 6.950.000 TL



Donanım

İncelemeler

Disk Sayfaları

Strateji

Departmanlar

PC GAMER ONLINE *WWW.PCGAMER.COM*

Dedik dedik yapmadık. Ama buraya kadar...

Sevgili *PC Gamer* okurları,

Üçüncü sayımızda size *PC Gamer*'ın Amerika'daki satış fiyatının 7.99$ olduğunu Türkiye'deki İngilizce baskılarının da 7.500.000 TL'dan (20.5$) satıldığını söylemiş, tanıtım amacıyla düşük tuttuğumuz fiyatımızı Ocak 1999'dan itibaren 5$'a çekeceğiz demiştik. Demiştik demiştik de bir türlü elimiz varamadığı için kuruluş zararlarıdır deyip bugüne dek direnmiştik. Ama buraya kadar. Hoş, 5$ da bu derginin maliyetini çıkarmıyor ya, biz yine de biraz satış fiyatı üzerinden önemli oranda dağıtım payı alan dağıtım şirketlerinin bu paylarını gözden geçireceklerine, biraz da reklamverenlerin ve reklam ajanslarının derginin gücünü, kalitesini ve önemli bir kitleye sahip olduğunu anlayıp reklam ajanslarının, reklamverenlerine; reklamverenlerin de ürünlerine haksızlık etmeyip *PC Gamer*'ı önemli bir mecra olarak kabul edeceklerine inanıyoruz.

Ama en çok da size. Siz *PC Gamer* ile birlikte olduğunuz sürece biz de sonuna kadar sizinle birlikte olacağız.

Nitekim yedi aydır sürdürdüğümüz yolculuğumuza tam gaz devam ediyoruz. Size en iyisini sunmak, Türk oyuncularına layık bir oyun dergisi hazırlamak için bu ay yine çok çalıştık. Bu sayımızda oyuncuların heyecanla beklediği *Age of Empires II: Age of Kings* ile ilgili oldukça geniş bir dosya hazırladık. Bu yılın sonlarına doğru çıkacak oyunda hem Türklerin olmasından hem de haçlı seferleri gibi bizim tarihimizi yakından ilgilendiren olayları içermesinden dolayı dosyamızın ilginizi çekeceğini düşünüyoruz. Ayrıca büyük bir hayran kitlesine sahip olan simulasyonların bugününe de bir bakış attık. Ancak hepsi bu kadar değil... Yeni sayımızda tam 29 yeni oyun incelememiz var: *Baldur's Gate, Close Combat III, Starsiege Tribes* ve diğerleri. *PC Gamer*'a bu kez damgasını vuran oyunumuz ise *Alpha Centauri.* Sid Meier ustanın bu yeni strateji oyunu bugüne dek *PC Gamer*'ın verdiği en yüksek notu kaptı. Oyunun hem geniş bir incelemesi hem de bu ay başlayan stratejilerini dergimizde bulacaksınız.

PC Gamer, size sadece iyi bir dergi sunmakla yetinmiyor: Yedinci sayımızla birlikte alt yapımızı bir adım öteye götürüyoruz. Bu ay kullanıma giren e-mail adreslerimizle editörlerimize direkt olarak ulaşabileceksiniz. Yakında hizmete girecek olan web sitemizin teknik altyapısı da tamamlandı. Sözün özü *PC Gamer* ilk çıktığı gün yayın dünyasında kendine edindiği yerle yetinmiyor, daha iyisini yapabilmek için koşulları zorlamaya devam ediyor. Çünkü geride kalan altı ay boyunca okuyucusuyla bütünleşen bir derginin neler yapabileceğini hep birlikte gördük. Biz, kendini geliştirmenin sadece genç bir dergi için değil, yayın hayatı yıllarca süren bir dergi için de bitmeyecek bir süreç olduğunu düşünüyoruz. Ve bu prensiple adımlarımızı daha da sıklaştırıyoruz, ne de olsa daha gidilecek uzun bir yolumuz var.

PC GAMER-TÜRKİYE

enerji denetimsizmiş... hard disk tahrip supply'ım arızalanırmış... elektrikler sık

VIZZZ

Ben bilgisayarıma öyle bir hayat



MİNİ BEKAP • Otomatik Voltaj Regülasyonuyla, cihazınızın voltaj dalgalanmalarından korur. • İleri Akü Yönetimi ile akülerinizi sürekli dolu tutar. •Mikroişlemcili kontrol sayesinde yüksek güvenliklidir. • Kısa devre koruma, Bekap'ı hatalı kullanımların vereceği zararlardan korur.



• Otomatik Enerji Yönetimi enerjinin ekonomik kullanımını sağlar. • Aşırı Yük ve Akü Durum göstergeleri, hatalı kullanımlarda uyarır. • Soğuktan başlayan "Cold Start" ve Karanlıktan başlayan "Black Start" özelliğine sahiptir.



En yakınınızdaki Bekap bayiini öğrenmek için bölgenizdeki ana dağıtıcıyı arayın.
Bir sürprizle karşılaşmamak için bayinizden Bekap'ı adıyla isteyin.

olurmuş... voltaj dalgalanıyormuş... power sık kesilirmiş... dosyalarım kaybolurmuş!

gelir!

öpücüğü kondurdum ki, vız gelir!



MİDİ BEKAP • Otomatik gerilim regülasyonu • Elektrik kesintilerinde anında enerji temini • RS232 bağlantısı • İnternet/modem bağlantı hattı koruması • Ani gerilim dalgalanmalarına karşı koruma • Otomatik koruma ve test • Sesli ve ışıklı uyarılar • Akü süresi ve yük göstergeleri • Otomatik kapanma ile enerji tasarrufu • Bakımsız kuru aküler ile sonsuz güvenlik.







EKA ELEKTRONİK KONTROL ALETLERİ SAN. VE TİC. A.Ş.
Büyükdere Cad. Ayazağa Asfaltı 3.Yol No: 19, Maslak 80670 İstanbul
Tel: (0212) 285 25 40 (7 hat) Faks: (0212) 276 13 42, eka@eka.com.tr



BEKAP ANA DAĞITICI NOKTALARI: Adana, Demiralp Ltd. 0322 459 10 66, Ankara, Edar Ltd. 0312 230 46 55, Antalya, On-Line Servis A.Ş. 0242 249 51 41, Bursa, Ceylan Ltd. 0224 224 80 50, Eskişehir, Emka Ltd. 0222 231 89 65, Erzurum, Şafak Makina Ltd. 0442 234 05 25, Gaziantep, Proses Mühendislik Ltd. 0342 339 87 70, İstanbul, Mikroset A.Ş. 0212 238 50 50, İstanbul, Doruk Otomasyon Ltd. 0212 259 50 41, İzmir, Tümel Ltd. 0232 449 49 36, Samsun, Arat Ltd. 0362 432 49 49, Tekirdağ, Tekkom Ltd. 0285 652 78 04, Trabzon, Arat Ltd. 0462 323 11 13

Neyiz Biz Be!

Bu ay sizler için art arda sıraladığımız inanılmaz demoları görünce bize hak vereceksiniz. Gerçekten, her ay nasıl oluyor da bunca güzel şeyi bir araya toplayabiliyoruz?

Her zamanki gibi yine başka hiçbir yerde bulamayacağınız bazı güzellikler ekledik CD'mize. Örneğin *SimCity 3000* demosunda özel bir *PC Gamer* binası ve *Viper Racing* demosunda özel bir *PC Gamer* otomobili! Bir başka dergi için bunlar yeterli olabilirdi, ama bizim için değil.

Ayrıca en son *Aliens vs. Predator* demosunu veriyoruz; bu kez oyunu bir marine olarak oynama fırsatı bulacaksınız. Demo biraz zor gelebilir; ama hareket algılayıcı ve makineli tüfeğinize güvenirseniz hayatta kalmayı başarırsınız.

Ve tabii *Sid Meier's Alpha Centauri*'yi de unutmayalım. Bu oyun *Civilization II*'den bu yana yapılan en iyi imparatorluk kurma oyunu ve de *PC Gamer*'dan bugüne dek en yüksek not alan oyun. Söylemeye gerek yok, bu oyun çıkışı ile büyük bir olay yarattı. Demosuna mutlaka bir göz atmalısınız.

Hepsi bu kadar da değil. En sevdiğiniz oyunların, yine oyuncular tarafından yaratılan, en son ve en iyi mod'larını ve level'larını görmek için add-on'lar dosyasını gözden geçirmeyi de unutmayın!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com/static/magazine/cdrom.shtml* sayfasına bir göz gezdirin. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Soruları da (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD* 'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse

NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya göz atın. Bu tablo, demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak da yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Sanctum: Bloodlines*'ın demosunu yüklemek için *X:\SANCTUM* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Sanctum*' un setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Daha sonra yapmanız gereken şey, yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

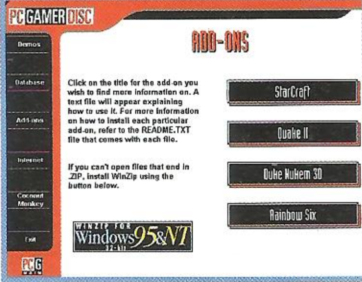
Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD* 'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE'yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.

Demo	Klasör	Yükleme Komutu	Sayfa	OS
SimCity 3000*	\SC3000\SETUP\ENGLISH	SETUP.EXE	8	WIN95
Alpha Centauri*	\SMACDEMO	SMAC_DEMO1_1M.EXE	10	WIN95
Rogue Squadron*	\RSDEMO	ROGUEDEMO.EXE	11	WIN95
Aliens versus Predator*	\AVPDEMO	SETUP.EXE	12	WIN95
WCW Nitro*	\WCWDEMO	SETUP.EXE	13	WIN95
Viper Racing*	\VIPER	SETUP.EXE	14	WIN95
Warhammer 40,000*	\CHAOSDEM	SETUP.EXE	14	WIN95
Red Baron 3D	\RB3DDEMO	RB3DDEMO.EXE	16	WIN95
Sanctum: Bloodlines	\SANCTUM	SANCTUMSETUP.EXE	16	WIN95
MindSpring	\MSPRING	SETUP.EXE	17	WIN95
EarthLink	\EARTHL	SETUP.EXE	17	WIN95
Patch'ler	\PATCHES		106	
DirectX 6.0	\DIRECTX	DXSETUP.EXE		WIN95

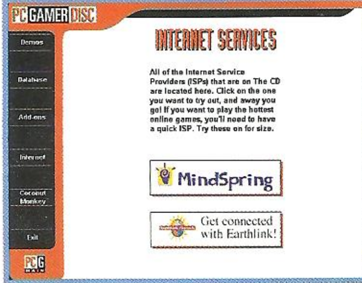
YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

ADD-ON'LAR



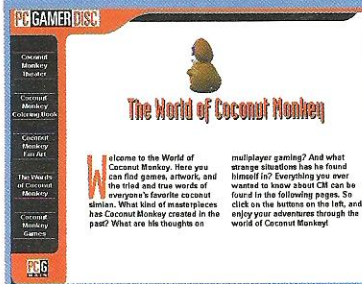
CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET



Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.
(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY



Evet doğru, Zıplayan maymun geri döndü!

DEMOLAR



"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu, oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Menü ekranı, istediğiniz zaman istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

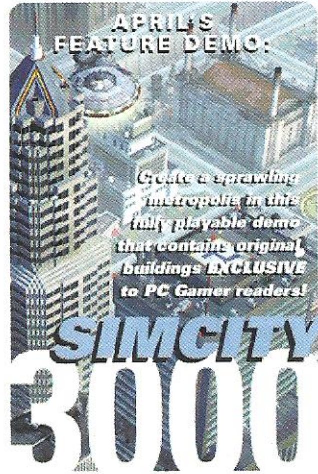
Created with NeoBook for Windows 95

PC GAMER DISC

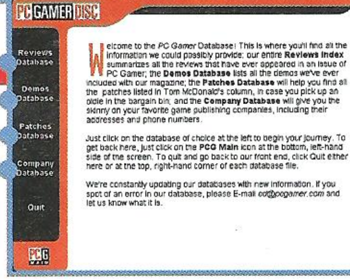
Demos
Database
Add-ons
Internet
Coconut Monkey
Exit

Come on in...

This month, we've got so much Gaming Goodness on *The CD*, Coconut Monkey is beside himself! Try our special demo of **SimCity 3000**, containing the exclusive *PC Gamer* headquarters as a landmark building. If that's not enough to whet your appetite, how about trying your hand at creating a new world in **Sid Meier's Alpha Centauri**? Or kicking some butt in the heart-pounding **Aliens versus Predator: Marine Demo**? Or using the Force (and some quick reflexes) to get through the hot new shoot-'em-up **Rogue Squadron**



ARŞİVLER

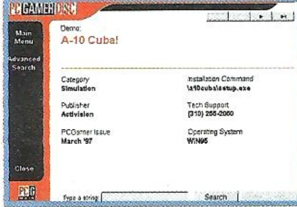


İNCELEMELER



Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR



Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER



Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA



Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

SimCity 3000

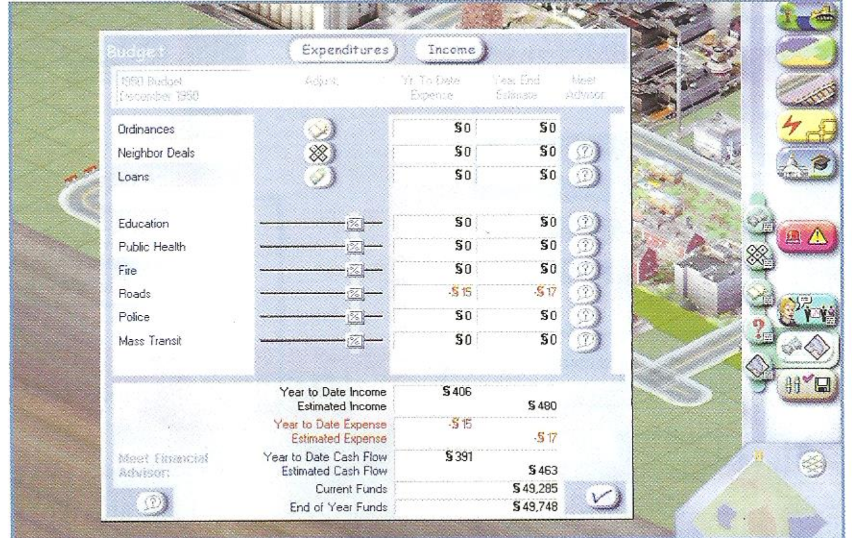
YÜKLEME	\SC3000\SETUP\ENGLISH \SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(650) 571-7171
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Maxis
GEREKENLER	: Win 95; Pentium 166: 32MB RAM; 50MB hard disk alanı; 2MB ekran kartı; DirectX

Bir şehri yönetmenin bu kadar eğlenceli olabileceğini düşünür müydünüz? Yıllar önce ilk *SimCity* PC'lerde göründüğünde oyuncular, oyunun mükemmel bir şehir kurma (demiryolu rayları döşeme, karmakarışık bir altyapı sistemi geliştirme ve buna benzer eğlenceli şeyler) düşüncesi karşısında çok etkilenmişlerdi. Ardından *SimCity 2000* geldi ve şehir kurma işini yepyeni bir boyuta taşıdı. Bunu binlerce başka Sim oyunu izledi; *SimAnt*'tan *SimFarm*'a, SimIsle'a kadar birçok oyun yapıldı. Ancak oyuncuların asıl istediği yeni bir *SimCity* oyunuydu.

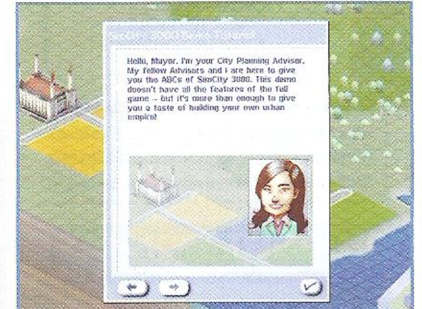
Ve nihayet karşınızda! Başlangıçtaki birkaç hatadan sonra Maxis *SimCity 3000*'i son haline getirdi. Bu demo, tüm özellikleri kullanmanıza izin vermese de tam oyun hakkında fikir edinmenizi sağlıyor.

Demo başladıktan sonra eğitim senaryosunu oynayıp oynamayacağınıza karar verin. Serinin önceki oyunlarını oynamış olsanız bile eğitimden faydalanmanızı öneririz. Oynanışın en önemli yanlarını öğretiyor, üstelik bedava!

Başarılı bir şehir kurmanın püf noktası, gelirinizle şehrin harcalamaları arasında doğru dengeyi kurmak. Çok hızlı gelişmemeye gayret gösterin yoksa altyapı sisteminizin kaldırabileceğinden daha fazla büyürsünüz, bu da felaketlere sebep olabilir. Ayrıca yeni bölgeleri şehrin ihtiyaçlarına göre kurmaya dikkat edin. Elinizde pek iyi gelişmeyen büyük bir ticaret bölgesi varsa yeni bir tane yapmanın anlamı yok, şehriniz bunu kesinlikle kaldıramaz. Bunun yerine ticareti geliştirecek bir şey yapın, örneğin bir havaalanı. Yerleşim bölgelerinizi nereye kurduğunuza dikkat edin. Bunları sanayi bölgelerine çok yakın yerleştirirseniz halk kirlilikten yakınmaya başlayacak ve buradaki suç oranı ortalamanın üstünde olacaktır.



Bundan önceki Sim oyunlarında olduğu gibi *SimCity 3000*'de de kaynak yönetimi yapmanız gerekiyor. Gelir ve gider arasında doğru bir denge kurarsanız şehrinizin hızla büyüdüğünü göreceksiniz. Ya başaramazsanız? O zaman darmadağın olursunuz!

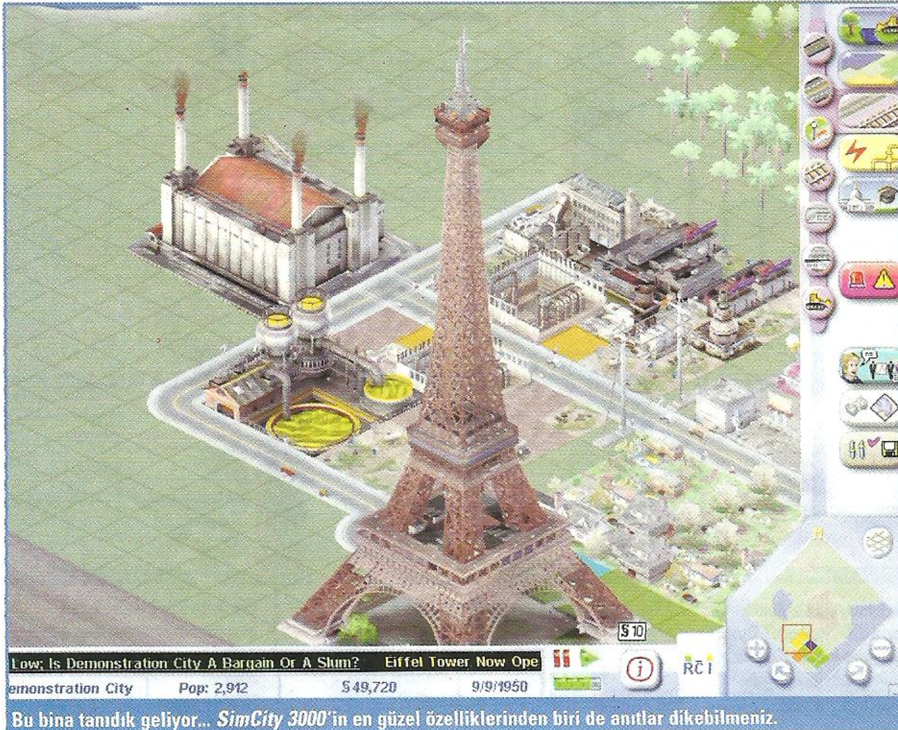


Demo, ısınmanız için bir eğitim bölümü sunuyor. Bu güzel bayanın söylediklerini aynen yaparsanız her şey yolunda gider.

Yapmaya çalışacağınız şeylerden biri de şehrinizdeki düşük ve orta değerdeki arazileri dengeleyecek yüksek değerde yerleşim alanları yaratmak. Yüksek değerli araziler yaratmak için yerleşimin yakınlarında okul, polis, itfaiye, park ve çekici etkiye sahip diğer yapıların olmasına dikkat edin. Bunları halledebilirseniz zengin insanların şehrinize üşüştüğünü görürsünüz.

SimCity 3000'in tam versiyonu siz bunları okurken çoktan çıkmış olacak, demodan memnun kalırsanız tam versiyonu da edinmeye bakın. Oyunda, başka hiçbir yerde bulamayacağınız birçok özellik ve yenilik bulacaksınız. Hoşlanacağınızdan eminiz.

ÖZEL NOT: İster inanın ister inanmayın, Maxis'in iyi çocukları bizim için demoya bir de *PC Gamer* binası koydular! Büyük *PC Gamer* imparatorluğuna ait bu bina, şehrinize göz kulak olacak. Harika, değil mi?

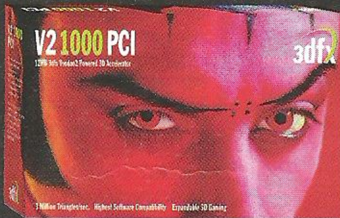


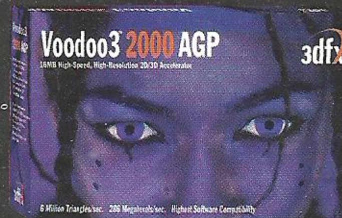
Bu bina tanıdık geliyor... *SimCity 3000*'in en güzel özelliklerinden biri de anıtlar dikebilmeniz.

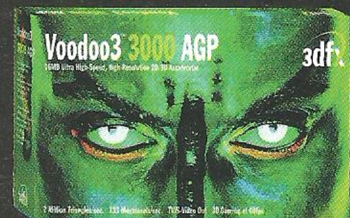
Dünyanın En Hızlı Grafik Kartları

3dfx Voodoo3

Dünyanın en hızlı 3D/2D grafik kartı
Maksimum oyun desteği
DVD desteği
TV/S-Video Out
LCD ekran desteği







Özellik	3dfx Voodoo3	TNT
İşlemci Hızı	143/166/183 MHz	100 MHz
RAM DAC	300/350 MHz	250 MHz
RAM	16 MB	16 MB
Çözünürlük	2048x1536	1920x1200
Ekran Doldurma Hızı	286/333/366 Megatexel	180 Megatexel
3 boyut Desteği	Direct X, Direct 3D, Open GL, Glide	Direct X, Direct 3D Open GL

ÖLÇSAN
"kalitenin ölçüsü"

www.olcsancad.com
0212 280 97 61

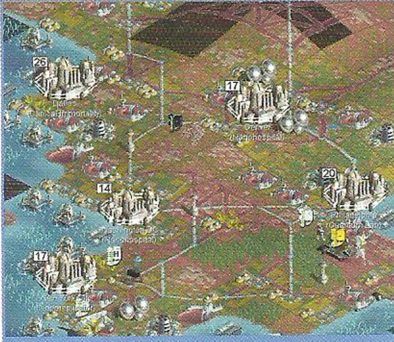
Dağıtıcılar: Arena 0212 2333050•İndex 0212 2100404•Mikroset 0212 2385050•Plato 0212 2125038• Promakro 0212 221 9917•CPM 0312 4263741•EMS 0232 4642107
Bayiler: Bimeks 0216 3494594•Bimeks Carrefour 0216 4480013•Komtek 0212 2136405•SoHo 0212 2104358•İnselberg 0212 2221926•Peritus 0216 3603870•Gold 0216 4181144•İnfo Shopwww.infoshop.com.tr•CPI 0216 3464200•Komtek Danışmanlık 0216 4917600•Mavi Donanım 0216 3489454•Mertay 0212 2691244•Mikromarket 0212 5719912•Medya 0216 4141322•Vektör 0216 4111528•Bilgimarket 0232 4633333•Cadbim 0232 4638210•Step 0232 3622438•Omni PC Shop (Karum) 0312 4689285•Omni PC Shop (G.O.P) 0312 4464651•Prota 0312 4672327•BBS 0312 4275040•AGB Teknik 0224 2720990•Bimeks 0322 2565325

Sid Meier's Alpha Centauri

YÜKLEME	\SMACDEMO\SMAC_DEMO1_1M.EXE
TEKNİK DESTEK	(650) 571-7171
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Firaxis
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 80MB hard disk alanı; DirectX

Birçok oyuncu, *Civilization II*'yi saatlerce hatta günlerce, aylarca oynadıkları bir başyapıt olarak hatırlar. Bu oyunun başarısını geçmek çok zor; ama *Sid Meier's Alpha Centauri*, *Civ II*'yi alt edecek gibi görünüyor.

Teknik olarak bu oyun ödüllü *Civ II*'nin devamı değil. Ancak *Civ II* gibi *Alpha Centauri* de, Sid Meier ve Brian Reynolds tarafından yaratıldı ve *Civ II*'nin



Maksimum verim sağlamak için şehirlerinizi ana üssünüze oldukça yakın tutmanız gerekiyor.



Düşmanlarınızın dibinize üs kurması alışılmadık bir şey değil; ama gözünüz üzerlerinde olsun.

kaldığı yerden devam ediyor. Birleşmiş Milletler gözetimindeki bir görevin bir üyesi olarak *Alpha Centauri* sistemindeki gezegenlerden biri olan Chrion'a doğru yola çıkıyorsunuz. Dünya, kirlilik ve diğer olumsuz etkenler yüzünden hızla bir lağım çukuruna dönüşmeye başladığından bütün umutlar, Chiron'un insanlık için yeni bir başlangıç olmasına bağlanmıştır. Ne yazık ki bir reaktör arızalanır ve Dünya'yla olan tüm bağlantılar kopar. Mürettebat ideolojik yapılarına göre yedi ayrı kutuba bölünür. Bu kutuplardan birinin lideri olarak kendi yöntemlerinizle gezegeni fethetme işi size düşüyor.

Bir turn-based strateji oyunu olan *Alpha Centauri*'nin demosunda ancak 100 turn oynayabiliyorsunuz. Oyun oldukça karmaşık, dolayısıyla kontrolleri ve diğer özellikleri kurcalayarak biraz araştırma yapmanızda fayda var.

Oyunun başında topraklarınızı mümkün olduğunca çabuk geliştirmelisiniz. Bunu, yeni yerleşimler kurarak yapacaksınız ama şehirlerinizi öyle rastgele yerlere kurmayın. Gelişmek için yiyecek ve minerale kolay ulaşabileceğiniz yerler seçmeniz gerekiyor. Yeşil kareler bol miktarda besin sağlıyor. Kayalık araziler ise maden işlemek için uygun noktalar. Her şeyden biraz içeren yerlere yerleşmeye çalışın.

Ayrıca yeni teknolojiler ve şehirlerinizde uygulayabileceğiniz yeniliklerin araştırmasını yapmanız gerekecek. Şehir ekranının sol alt köşesinde o anda ne üretimi üzerinde çalıştığınız görünecek. Üretebileceğiniz tüm birimleri ve uygulayabileceğiniz gelişmeleri görmek için Change düğmesine tıklayın.

İncelemeler bölümümüzde bir *Alpha Centauri* incelemesi bulacaksınız. Tam oyun hakkındaki düşüncelerimizi öğrenmek için bu sayfaya göz atın.



Dağları yükseltmek ya da alçaltmak, mantarlı alanları temizlemek ve yol gibi arazi uygulamalarını yapmak için terraformer'ları kullanabilirsiniz.

Rogue Squadron 3D

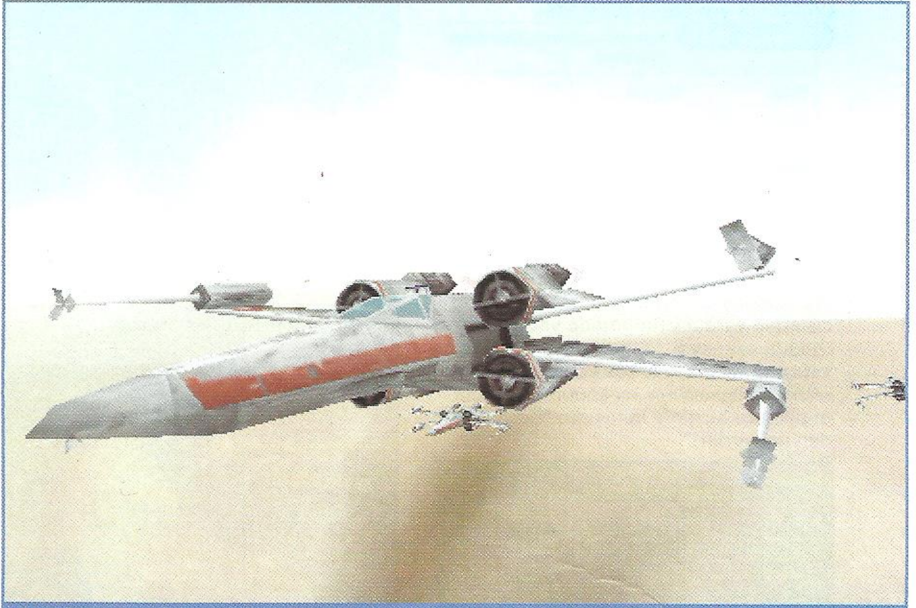
YÜKLEME \RSDEMO\ROGUEDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 507-4545

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: LucasArts
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 46MB RAM; 60MB hard disk alanı; DirectX; 3D kart

1977'de *Star Wars* ilk çıktığında, bunun tüm dünyayı böylesine etkileyebileceğini kim tahmin ederdi? Şimdi herkes Episode One'ın Mayıs ayında peyaz perdeye çıkmasını bekliyor ve zaman geçirmek için *Star Wars* oyunlarıyla avunmaktan başka çare yok. Bunu gören LucasArts kısa süre önce *Rouge Squadron 3D*'yi çıkardı. Bu, kusursuz bir aksiyon oyunu ve siz, Alliance'ın en seçkin savaş gücü *Rouge Squadron*'un lideri Luke Skywalker rolünde oynuyorsunuz.

Rogue Squadron 3D demosunda tam oyundan bir level oynayacaksınız: Rescue of Mos Eisley. Ancak oyuna geçmeden önce bazı düzenlemeler yapmalısınız. Bir 3D hızlandırıcı gerekiyor, bu sebeple kullanmak istediğiniz hızlandırıcı tipini seçmek için Hardware'e tıklayın. Bir 3Dfx'iniz varsa Glide'ı, herhangi bir diğer 3D hızlandırıcınız varsa Direct3D'yi seçin. Ardından Play'e tıklayabilirsiniz. Buradan demonun açılış ekranına geçeceksiniz. Önce kullanacağınız adı girin, bundan sonra Options'a girerek kontrollerinizi ve diğer özellikleri düzenleyebilirsiniz. Ve artık aksiyon zamanı!

Demoda sadece *X-Wing* savaş uçağıyla uçma şansınız var; ama tam oyundaki diğer savaş gemilerini de inceleyebilir ve ne kadar şık olduklarını görebilirsiniz. *X-Wing*'i seçin ve nasıl havalandığını görün. Ardından görevin açıklandığı sahneye geçeceksiniz.


Adamlarınızı belli bir düzende tutun, yoksa işler daha da karışır. Probe driod'lara dikkat!

Görev probe droidlere karşı savaştığınız sahneyle başlıyor. Masum halkı korumak için bunların işini bitirin. Bu işi halledince şehri yıkıp döken TIE Bomber'ları yok etmelisiniz. Ekranınızın köşesinde bir radar görüntüsü var, radarda geminizden uzaklaştıkça genişleyen bir koni var. Kaybolursanız geminizi koni ekranın üst kısmını işaret edene dek döndürün. Böylece kendinizi başladığınız yerde bulacaksınız.

X-Wing'inizi hızlandırıp yavaşlatabileceğiniz gibi s-foil'leri de açıp kapatabilirsiniz. Düşman gemilerinin hangi hızla uçtuğuna dikkat edin ve siz de onlara en uygun hızla uçmaya çalışın, sonuçta onları geride bırakmanızın anlamı yok. Tie Bomber'ları yakaladığınızda işlerini en kısa sürede bitirin. Bıraktıkları bombalar çok güçlü ve göz açıp kapayana dek şehri alt üst edebilir. *X-Wing*'iniz standart lazerlerle ve proton torpilleriyle donatılmış durumda. Her iki silahı da hedefleri vuracak şekilde kullanmaya dikkat edin. Hadi şimdi gidip o pis heriflerin işini bitirin!


Geber bakalım probe droid! Bu pisliği ortadan kaldırmak için lazerlerinizi ya da proton torpillerinizi kullanabilirsiniz.



Radar sayesinde düşman güçlerinin yerini tespit edebilirsiniz. Nereye gitmeniz gerektiğini anlamak için koninin yönünü izleyin. Ve oraya vardığınızda şu başbelalarını yere serin.

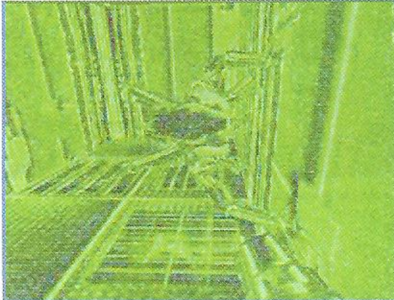
SON DAKİKA NOTU: Ne yazık ki biz baskıya girmek üzereyken LucasArts, Rogue Squadron 3D demosunun Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada dışındaki ülkelerde yayınlayamayacağımızı bildirdi. Bu yüzden demo'yu *CD*'mizden çıkarmak zorunda kaldık. Ancak demoyu LucasArts'ın sitesinden çekebilirsiniz (*www.lucasarts.com/products/rouge/rouge_demo.htm*). Demo 32MB büyüklüğünde ve download edilmesi oldukça uzun bir süre tutabilir. Bu sorundan dolayı özür dileriz.

Aliens versus Predator: Marine Demo

YÜKLEME \AVPDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *www.foxinteractive.com /support*

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Fox Interactive
GEREKENLER	: Win 95; Pentium 200 MMX; 32MB RAM; 64MB hard disk alanı; DirectX; 3D kart

Alien filmlerinin en ürkünç sahnelerinden biri, hayatta kalmayı başarmış birkaç marine'in yaratıklardan saklandıkları ve Bill Paxton'ın oynadığı karakterin korkuyla haraket algılayıcısından yaratıkların gitgide yaklaşışını izlediği sahneydi... Filmi izleyen herkesin kafasına kazınan bir ses varsa o da, hareket algılayıcısının acı sonun yaklaştığını bildiren hüzünlü iniltisidir: "Her yerden geliyorlar!"


Görüş modunuzu değiştirin, böylece her şeyi görebileceksiniz. Başınıza gelebilecek en kötü şey, bir yaratığın sinsice arkanızdan ya da tepenizden saldırması olur.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	↑
Geri Hareket	↓
Sola Adım	←
Sağa Adım	→
Yukarı Bak	A
Aşağı Bak	Z
Görüntüyü Ortala	S
Yürü	Shift
Zıpla	SOL Shift
Çalıştır	SAĞ Spacebar
Birincil Ateş	MOUSE'DA SOL TIK
İkincil Ateş	MOUSE'DA SAĞ TIK
İşaret Fişeği Fırlat	L
Sonraki Silah	Q
Önceki Silah	W



Bu da nesi! Yaratıkların çok yakınınıza sokulmalarına izin verirseniz son duanızı etmekten başka şansınız olmaz.

Şimdi bu terörü Fox Interactive'in yakında çıkacak oyunu *Aliens versus Predator*'ün Marine demosunda yeniden yaşayabilirsiniz. Bu, oyun için yayınlanan ikinci demo. Birincisi Predator demosuydu. Üçüncüsünde Alien olarak oynayacaksınız, burada ise tek isteği hayatta kalmak olan kolonist bir marine'i oynuyorsunuz. Demodaki kontrol tuşlarını yanda listeledik; ama Options altındaki Controls menüsüne girerek bunları değiştirebilirsiniz (yaptığınız değişiklikleri sabitlemek için alttaki "Use This Settings" düğmesine tıklayın). Ekran ayarları gibi diğer özellikleri de düzenleyebilirsiniz. İşiniz bitince ana menüye dönün ve oyunu başlatın.

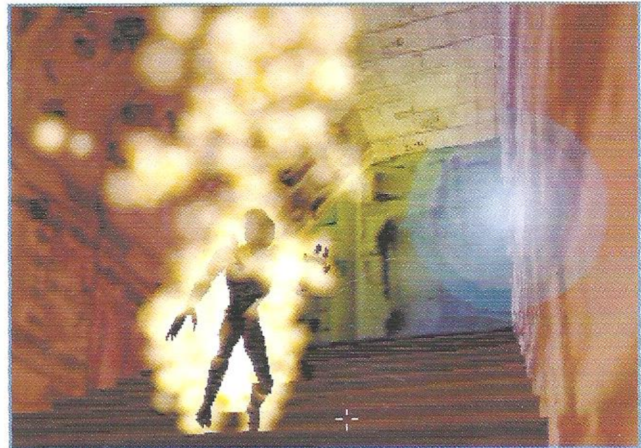
Daha başlangıçta kendinizi elinizde hem kurşun (bunlar zırh delici, parça tesirli, kovansız kurşunlar) hem de el bombası atabilen bir tüfekle bulacaksınız. Tek güvenceniz hareket algılayıcı ekranın köşesine yerleştirilmiş, buradan düşmanlarınızın üstünüze doğru gelişini izleyebilirsiniz (duyabilirsinizde). Oyundaki ortamlar oldukça karanlık ancak sizin her yanı aydınlatan işaret fişekleriniz var. Yine de bunları tutumlu kullanın çünkü kaynaklarınız sınırlı.

Demoda ilerlemenin en iyi yolu ağırdan almak ve sakin olmak; hız üstünlüğünüz yok yani hiçbir şeyden kaçarak kurtulamazsınız. Gözünüz tracker'ınızda olsun ve saldırıya uğradığınızda düşmanların ancak tek bir yönden gelebilecekleri bir yerde durmaya çalışın. Ayrıca yaratıkların tavan ve duvarlarda da koşturabildiğini aklınızdan çıkarmayın. Yani kendinizi buralara da göz kulak olmaya alıştırmalısınız.

ÖZEL NOT: *Aliens versus Predator* demosu bir 3D kart gerektiriyor.

İPUCU

Bir yaratığı öldürdükten sonra asidik kanına karşı dikkatli olun, bu sıvı en az yaratığın pençeleri kadar can yakıyor. Anlayacağınız bu demoda sadece yükleme sırasında güvendesiniz.


Geber pis yaratık! Hayatta kalmak istiyorsanız bulabildiğiniz her silahı alın. Kazanmanın sırrı, koridorlarda yavaş ve dikkatlice ilerlemek.

WCW Nitro

YÜKLEME	\WCWDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(818) 591-1310 x2
TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: THQ
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 200; 32MB RAM; 150MB hard disk alanı; DirectX; 3D hızlandırıcılı ekran kartı

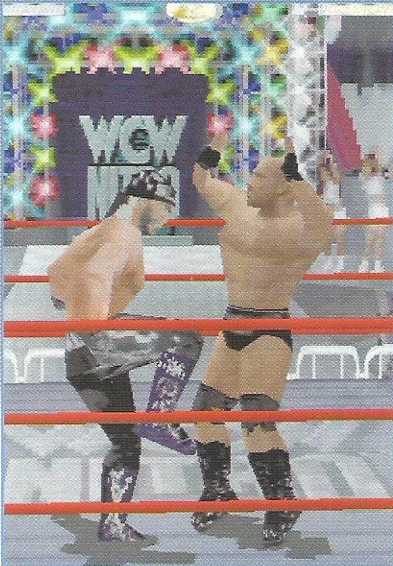
Geçtiğimiz birkaç yıl içinde profesyonel pankreas sporu muhteşem bir dönüş yaptı. Her şeyin kurmaca olması ve mahsuscuktan bağrışmaları kimin umrunda. Bu noktadan yola çıkarak THQ bizlere başrolünde Hollywood Hogan'ın bulunduğu *WCW Nitro*'yu sunuyor. Bir oyuncu, rakibinin kolunu kıvırıp takla attırmaktan sonra tutuğu gibi onu ring dışına fırlatmaktan daha çok neyi sevebilir ki?

İsterseniz Hollywood olarak yine kendinize karşı ya da Goldberg denen bir adama karşı dövüşebilirsiniz. Demoyu başlatın; önce hangi dövüşçülerle oynayacağınıza karar vereceksiniz. Ardından da aksiyon başlayacak. İsterseniz Options bölümüne girerek görüntü, kontrol vs. ayarlarını değiştirebilirsiniz. Bu ıvır zıvırı halledince artık ringe çıkabilirsiniz.

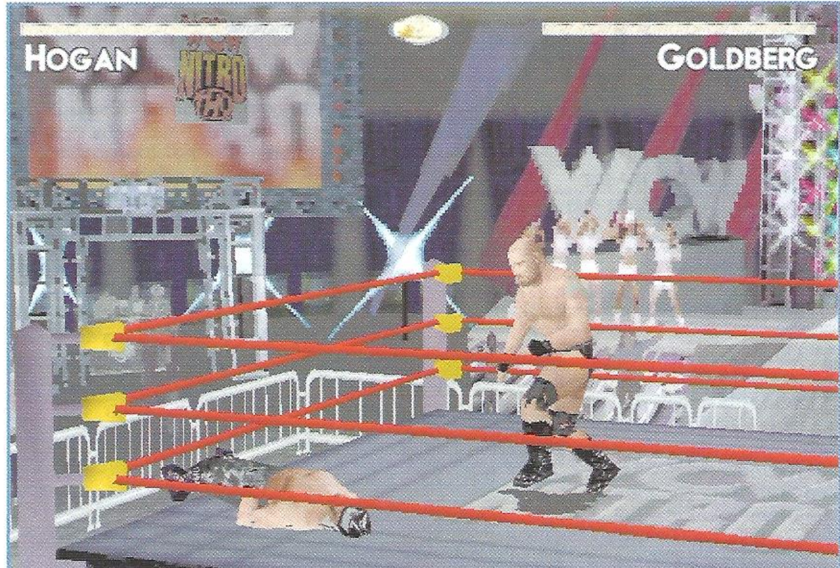
Demoyu oynamak oldukça basit. Diğer adamın üzerine yürü, acımasızca saldır, izleyicilere poz ver, rakibini sinirden kudurt sonra da onu kroki vaziyete getir. Gerçekten şanslıysanız sizi seven birileri çıkar da soyunma odanıza kadar eşlik eder. Tıpkı filmlerdeki gibi!

Demo, tam oyunda nelerle karşılaşacağınıza dair yeterli bir fikir veriyor. Hep büyük çocuklarla dövüşmeyi ve kameralara küfredip tükürmeyi hayal ettiyseniz bu oyun tam size göre. Ama belinizi kırmamaya dikkat edin, gerçekten çok acı veriyor.

ÖZEL NOT: *WCW Nitro* demosunu oynamak için 3D hızlandırıcı kart gerekiyor.



Hiç kimse benim yok edici tekmelerime karşı duramaz! Kalabalığı coşturacak şeyler yapın.



Yıkıldınız mı? Başınız sıkışınca ringi terk etme şansınız var. Bu oyun boksa benzemez, burada tüm mesele iyi görünmek!

İPUCU

Rakibi devirmenin en iyi yolu ayağına basıp hemen ardından bir yumruk çakmak. Bir kere yere yıkılınca kafasına birkaç tekme atın ve sonra böğrüne zıplayın. Zevkli ha!

KONTROL TUŞLARI

Blok	Spacebar
Alay Etmek	T
Kaçmak	U
Fırlatmak/Yakalamak	Q
Sol	←
Sağ	→
Yukarı	↑
Aşağı	↓
Yumruk	S
Aksiyon	A
Ayağa Kalkmak	D
Tekme	F
Oyunu Durdurmak	P



Hogan ve Goldberg yüz yüze. Seyredenleri maça çekmek için rakibinize sataşmayı ihmal etmeyin.

Viper Racing

YÜKLEME \VIPER\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Win 95; Pentium 166; 32MB RAM; 30MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı; DirectX

Eskiden insanlar bir yerlere gidebilmek için çamurlarda yuvarlanır, tabana kuvvet yürürlerdi. Tabii zengin olanlar kendilerini para karşılığı taşıtabiliyorlardı, ama çoğu insan için bu mümkün değildi. Derken tekerlek icat edildi ve her şey değişti. Önce el arabaları sonra at arabalarımız oldu. Ardından iki koşumlu at arabaları ve sonra da büyük hızlı otomobiller... Hayır 60'ların çelimsiz arabalarından değil, Ford Maverick, Plymouth Arrow gibi gerçekten sağlam aletlerden bahsediyoruz.

Ne yazık ki bütün oyun geliştiriciler bir Maverick ya da Arrow yarış oyunu yapmayı reddetti (cesaret edemediler herhalde); ama Sierra ekibi Dodge Viper'lı bir yarış oyunu yaptı. *Viper Racing* demosu, tam oyundan bir yarışa katılmanızı sağlıyor.

Peki bu demoyu diğer yarış oyunu demolarından ayıran ne? Bak güzelim, burada *PC Gamer* için hazırlanan bir Dodge Viper'ın direksiyonuna geçiyorsunuz. Doğru duydunuz! Sanal bir *PC Gamer* Viper kullanmaktan daha eğlenceli ne olabilir ki? Pekala, belki gerçeğini sürmek daha eğlencelidir, olabilir.

Bu minik külüstürü idare etmek için aşağıda verdiğimiz listedeki tuşları kullanın. Eğer sizin de teknoloji harikası bir gamepad'iniz ya da joystick'iniz varsa hangisinin ne işe yaradığını anlamak için bir süre düğmelere basmanız gerekecek. Hadi amaa, zor bir şey değil.

Tam oyun daha fazla pist ve yarış aksiyonu içeriyor. Biz beğendiğimize göre mutlaka iyidir!



Viper, kesinlikle hızlı bir araba; ama kontrol etmek biraz zor. Viraja girerken sakin olun!

ÖZEL NOT: *Viper Racing* demosu 3D hızlandırıcı kart gerektiriyor. Şöyle söyleyelim: Kartınız yoksa oyunu da oynayamayacaksınız. Eh, artık upgrade'in zamanı gelmedi mi?

KONTROL TUŞLARI

Gaz	↑
Fren	↓
Sola Kır	←
Sağa Kır	→
El Freni	E
Korna	H
Kokpitten Bakış	F1
Tampon Kamerası	F2
Reset	Spacebar

Warhammer 40,000: Chaos Gate

YÜKLEME \CHAOSDEM\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 895-2000 x3

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Mindscape
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 32MB hard disk alanı; DirectX

Warhammer 40,000 evreni, miyatürlerle ya da bilgisayarda oynanan bir dolu oyun üretti. *Warhammer 40,000: Chaos Gate*, size Captan Kruger tarafından yönetilen Ultramarines'in idaresini vererek seriyi biraz daha genişletiyor. Amacınız mı? Hain Chaos güçlerine karşı riskli bir görevi yürütmek. Bu iş o kadar basit değil, ama biz size güveniyoruz.

Chaos Gate demosu, tam oyundan bir görevi tamamlama fırsatı veriyor. Amaç tüm Chaos askerlerini ve yandaşlarını öldürmek. Hareket geçtiğinizde sadece küçük bir birliğiniz olacak. Bu yüzden elinizden gelen her şeyi yapmanız gerekiyor. Demo başladıktan sonra ana ekranı tıklayarak geçin. Kendinizi bir açıklıkta bulacaksınız. Her iki yanda kapılar var; mouse'u kaydırarak kursörü sırayla kapıların üstünde gezdirin. Beliren küçük bir alt menü her bir kapının sizi nereye götüreceğini söyleyecek. Options'a girebilir, birimlerinizi düzenleyebilir ya da ihtiyaç duyduğunuz diğer işleri yapabilirsiniz. Bunları tamamlayın ve çarpışma başlasın.


Bu oyunda gerçekten ciddi hasarlar verebilirsiniz. Şu alevlere bakın, bir de az ilerdeki patlayıcılara. Birilerinin canı fena halde yanacak!

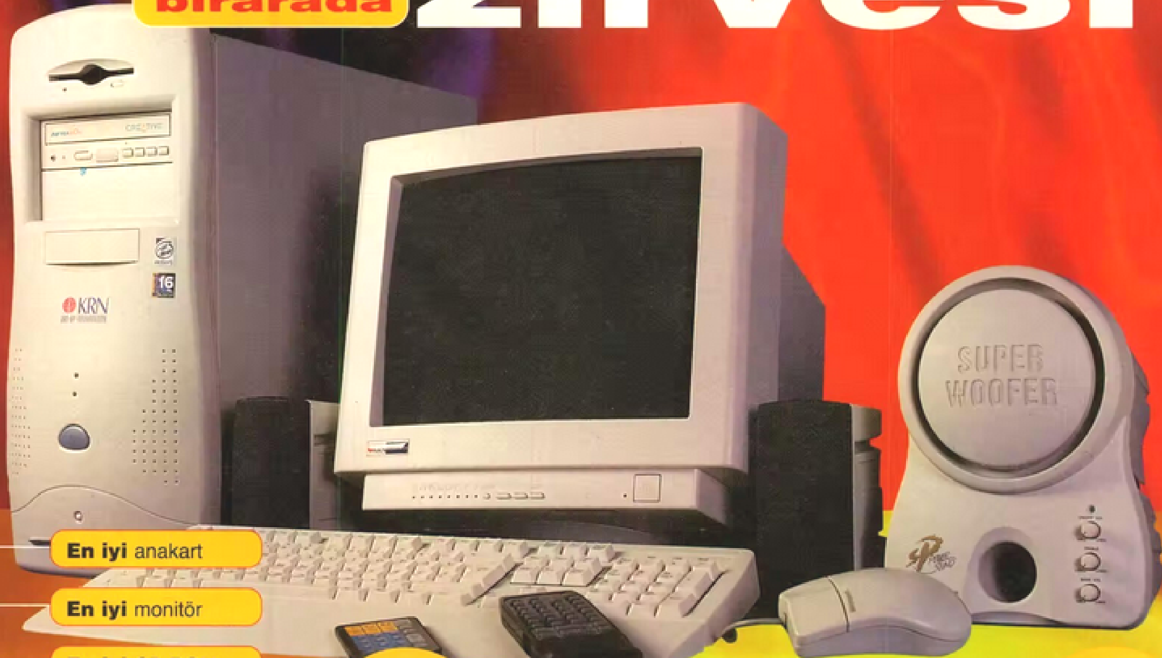

Al sana pis herif! Bu adamın fazla ömrü kalmadı. Görevi başarıyla tamamlamak için düşmanlarınıza sert biçimde ve hızla saldırmalısınız.

Savaş alanına girdiğinizde sol tıkla bir birimi seçebilirsiniz. Hareket ettirmek için göndereceğiniz yeri haritadan tıklayın, bir rota belirecek. Bu rotayı kabul etmek için birimi göndereceğiniz yere bir daha tıklayın. Sağ tık, haritayı çevirmenizi sağlar. Bir birimi menzilli silahlardan, yakın döğüş silahlarına (ya da tam tersi) geçirmek için ekranın altındaki ana arayüzde bulunan ikonuna tıklayın.

Düşmanı ayaklarınızın altında ezmeden demoyu kazanamazsınız. Hadi şimdi gidip biraz ganimet toplayın. Biz arkanızdayız!

işte Kalite zirvesi

en iyiler birarada



- **En iyi** anakart
- **En iyi** monitör
- **En iyi** CD ROM
- **En iyi** ses kartı
- **En iyi** fax modem
- **En iyi** ses sistemi
- **En iyi** TV kartı
- **...ve en iyi** KRN satış sonrası servis desteği









Her keseye uygun koşullara göre ayarlanmış taksitlerle şimdi herkes KRN sahibi olacak. Üstelik Dünya'nın en prestijli bilgisayar komponentleriyle multimedia ortamında zevkli bir çalışma ortamı bulacaksınız;
* Creative 48X uzaktan kumanda CD-ROM sürücü, * "Subwoofer"lı profesyonel ses sistemleri, * Microsoft mouse, *Creative ses kartı, * QDI BX 'chipset'li 100 MHz anakart, * 100 MHz SDRAM, * Unikey Windows 98 Q Türkçe klavye. Siz de hem KRN'nin nitelikli bilgisayarlarına hem de KRN' de standart olan satış sonrası destek avantajına sahip olun.

KRN ELEGANT — 43$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 MHz İşlemci • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 14"0,28 Monitör • 4 MB AGP Ekran Kartı • 32 MB SDRAM • 3.2 GB Harddisk • 3,5" Floppy • ATX KRN KASA • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD BOX • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD + Kitapçık)

KRN ELEGANT SÜPER MULTIMEDIA — 50$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 / 450 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 14"0,28 Monitör • 4 MB AGP 3 D Ekran Kartı • 64 MB SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 3,5" Floppy • Creative® AWE 64 Ses Kartı • 48 x UK Creative® CD Rom • ATX KRN KASA • Süper Hoparlör • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD BOX • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD + Kitapçık)

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA — 67$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ işlemci 333 / 366 / 400 MHz & Intel® Pentium® II işlemci 350 / 400 / 450 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard, 15"0,28 Monitör, 4 MB AGP 3 D Ekran Kartı • 128 MB SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 3.5" Floppy • Creative® AWE 64 Ses Kartı • 48 x U.K Creative® CD ROM • 56.6K Internal Fax Modem • TV Kartı • Radyo Kartı • ATX KRN KASA • Subwoofer Ses Sistemi • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Toz Örtüsü • CD BOX • Ekran Filtresi • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD+Kitapçık)

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79 / 0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

SENTİM











intel inside pentium III

KRN ART OF TECHNOLOGY

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) • 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212 288 14 26 - **ANKARA ANA DAĞITICI** Puma Tel: 0312 353 5150 - **İSTANBUL BAYİLERİ** ...

SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

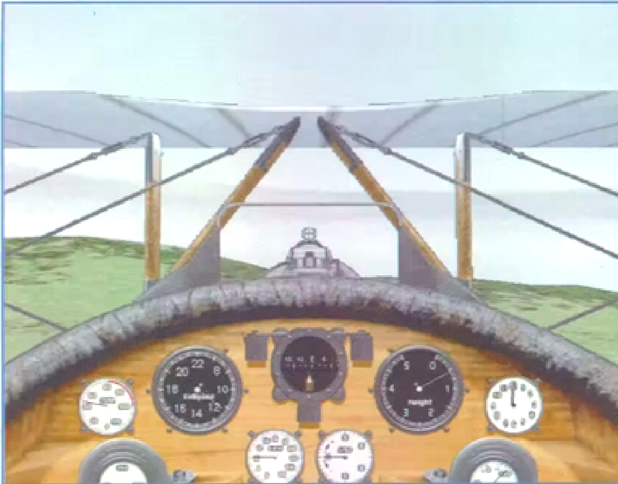
kenan9593

Red Baron 3D

YÜKLEME \RB3DDEMO\RB2DDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ : Simulasyon
ÜRETİCİ FİRMA : Sierra
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 133; 32MB RAM; 120MB hard disk alanı; TCP/IP Internet bağlantısı; Internet hesabı

Bu günlerde oynayabileceğiniz bir sürü hava savaşı simulasyonu var. Bu oyunlarda gelişmiş silahlarla donatılmış göz alıcı jetlerle uçabiliyorsunuz. İkinci Dünya Savaşı simulasyonlarında son zamanlarda baş gösteren patlama, size gerek ittifak ve gerekse müttefik güçlerle hava savaşlarına katılma şansı veriyor. Ama Birinci Dünya Savaşı bu kadar rağbet görmüyor; çünkü büyük bir olasılıkla o günlerdeki uçakların o kadar da gösterişli olmaması. Sierra, bu boşluğu *Red Baron 3D* ile doldurmaya çalışıyor. Demoda oyunun tamamından bir bölüm oynuyorsunuz. Bu multi-player bir demo; ama isterseniz tek başınıza da uçabilirsiniz. Demo başlayınca pilotunuzun ismini girin ve Solo ile Multi-player arasında seçim yapın. Solo modu uçuş pratiği ve atış talimi yapmak için uygun bir zemin sunuyor. Burada uçuş yeteneğinizi sağlamlaştırdıktan sonra multi-player'a geçin. Demo, otomatikman uygun demo server'larını gösterecek ve "ping" süresi, oyuncu sayısı gibi gerekli bilgileri ekrana getirecek. Size düşen, katılmak istediğiniz server'a tıklamak ve oyuna başlamak.


Cihazlarınız son derece kullanışlı; hızınızı ve yerden yüksekliğinizi buradan kontrol etmeyi unutmayın.

Red Baron 3D oynarken unutmamanız gereken bir şey var; uçağınız modern savaş uçakları kadar gelişmiş değil. Dönmeniz daha uzun zaman alıyor ve hız kaybedip düşme tehlikesine karşı sürekli hızınızı kontrol etmelisiniz. Ancak uçağınızın bu gibi eksikliklerinden kaynaklanan tehlikelere kafanızı fazla takmayın. Emin olun ki her şey yolunda!

ÖZEL NOT: *Red Baron 3D* Internet bağlantısı gerektirdiği için tüm bağlantı ve telefon ücretleri sizin sorumluluğunuzda. Sonra uyarmadınız demeyin!

KONTROL TUŞLARI

Motor Gücü Min-Max	1 – 0
Güç Ver	+
Güç Düşür	–
Motoru Aç/Kapa	Tab
Bomba Bırak	B
Roket Ateşle	R
Silah Ateşle	Spacebar
Silahı Düzelt	U
Bir Sonraki Hedef	N
Bir Sonraki Düşman Hedef	E
Bir Sonraki Dost Hedef	F
Hedefi Uyar	T
Nesne Ele Geçirmek	O
Dogfight Rakibine Kilitlen	SHIFT D
Kilitlenilen Rakibi Hedef Al	D

Sanctum: Bloodlines

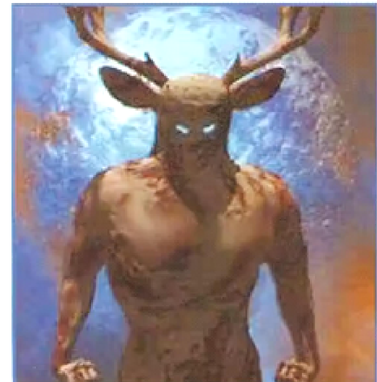
YÜKLEME \SANCTUM\SANCTUMSETUP.EXE
TEKNİK DESTEK help@digitaladdiction.com

TÜRÜ : Kartlı Adventure Oyunu
ÜRETİCİ FİRMA : Digital Addictions
GEREKENLER : Windows 95; Pentium; 24MB RAM; 40MB hard disk alanı; 800x600 resulasyon; TCP/IP Internet bağlantısı; Internet hesabı

Digital Addictin'dan ilginç ve yeni bir oyun. Sanctum, hepinizin bildiği *Magic: The Gathering*'e benzeyen fantastik konulu bir kart oyunu. Ancak *Sanctum* sadece PC'nizden ve online oynanabilen tamamen sanal kartlardan ibaret bir oyun.

Oyuna başlamak için Create Account'a tıklayın. Böylece Digital Addiction'ın web sitesine gireceksiniz. Hesabınızı kaydettirmeniz gerekiyor, e-mail adresinizi girin ve bir kullanıcı ismi, bir ev... (üzülmeyin canım, o kadar da uzun sürmüyor). *Sanctum*'unuzda dört minion ve altı novice'la başlayacaksınız. Bunlar, başlangıçta seçtiğiniz eve göre aldığınız karakterler ancak başka evlerden de kart seçmekte özgürsünüz. Digital Addiction'ın web sitesinde burada bahsedebileceğimizden çok daha fazla kural, oyna-nışla ilgili ipucu ve kart tipleri üzerine çok daha detaylı bilgi mevcut.(*www.digitaladdiction.com*) Tüm bilgileri baştan sona okuyun ve *Magic: The Gathering*'in kart oyunlarında yakaladığı başarıyı *Sanctum*'un da online olarak nasıl elde ettiğini görün.

ÖZEL NOT: *Red Baron 3D* gibi *Sanctum* oynamak için de Internet bağlantınız olması gerekiyor. Tüm bağlantı ücretlerinden sizin sorumlu olacağınızı unutmayın. Tabii buna uzun mesafe telefon ücretleri de dahil.


Kartlarınızı seçerken doğru dengeyi yakalamaya dikkat edin, tabii sürprizlerden hoşlanmıyorsanız!

Earthlink

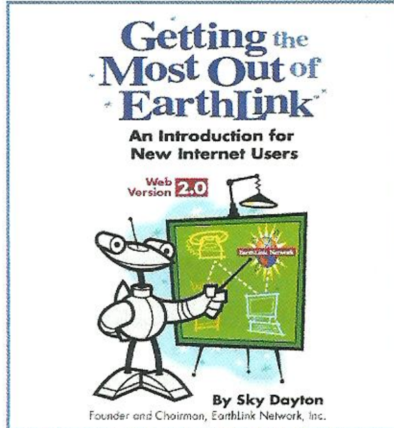
YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör'ün Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor.

EarthLink, 7 gün / 24 saat'lik harika müşteri servisi ve teknik desteğiyle ünlüdür. Dolayısıyla eğer herhangi bir sorunla karşılaşırsanız EarthLink'in size yardımcı olmak için hazır bekleyeceğinden kuşkunuz olmasın.

19.95$'lık fiyatı, bir dolu yerel bağlantı numarası ve sürüyle harika özelliğiyle EarthLink, size kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Modeminizi ateşleyin, size sunduğumuz kurulumu yükleyin ve Internet'te EarthLink stilinde sörf yapmaya hazırlanın.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla Internet'e fırlatıyor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya başlamaları için gerekli her şeyi vaat ediyor.

Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

CD'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz.

CD dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD*'nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Nisan 1999 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.

VURGUN!

ÖZEL HABER! EN BABA OYUNLARIN PERDE ARKASI

System Shock 2

Tüm zamanların en iyi PC oyunlarından biri tekrar karşımızda!

Son 10 yılın en oyunlarından biri olan *System Shock*' 'un devamı nihayet hazırlanıyor. Bakalım Looking Glass'teki beyinler aynı patlamayı ikinci kez sağlayabilecekler mi?

—T. Liam McDonald

System Shock, hiçbir zaman öyle binlerce kopya satmamasına rağmen first-person perspektifli aksiyon ve roleplaying oyunları arasında önemli bir yere sahiptir. Çıktığı zamana baksanıza! *Doom II* henüz piyasaya çıkmamıştı, roleplaying türü her zamanki gelgitleri içinde boğulmuştu ve first-person perspektifli oyunlarda hikaye akışı gibi şeyler henüz rüyaydı. Sanki gelecekte de yalnızca etrafta koşup her şeyi öldürdüğünüz oyunlar baskın olacaktı; zaten bu tür oyunları yavaşlatıp hikaye, karakterler, etkileşimler, bilmeceler vs. eklemek düşünülemezdi bile... İşte böyle bir zamanda Looking Glass, *System Shock* ile bizi şok etmişti.

Oyunun satışları çok yüksek olmasa da eleştirmenler tarafından çok sevilmişti; bu insanlar *System Shock*'un, karakterlerin ve derinliğin esas olduğu yepyeni bir türe öncülük yapacağına inanıyorlardı. Tahminlerinde yanılmadılar, bunun gerçekleşmesi sadece bir iki sene sürdü. Son zamanlarda *Half-Life* ve *Thief*'in başarısını gördükten sonra aksiyon oyunlarında içeriğin ve konu akışının ne kadar önemli olduğu anlaşıldı. Looking Glass'in daha o zamanlarda yarattığı başarılı oyun türü, meyvelerini ancak yeni yeni veriyor. SHODAN'ın geri dönmesinin ve işin gerçekten nasıl yapıldığını göstermesinin tam zamanı.

System Shock 2 de aynı birincisi gibi başlıyor; hiçbir olayı hatırlamadığınız derin bir uykudan uyanıyor ve vücudunuza askeri amaçla bazı "şeylerin" yerleştirildiğini fark ediyorsunuz. Hikaye buradan itibaren, ilk oyunun bittiği yerden devam ediyor. SHODAN adlı bilgisayar Dünya'yı yerle bir edip bıraktıktan sonra tam bir kaos ortaya çıkmış ve birkaç askeri yetkili birleşip Unified National Nominate (UNN) adlı kuruluşu oluşturmuşlar. Tam 35 yıl sonra da bilim adamları ışıktan daha hızlı seyahat etmenin yolunu keşfetmişler. TriOp ve UNN, birleşerek ışık hızında giden Von Braun adlı uzay gemisini yapmaya koyulmuşlar. Şimdi ise bu gemi, Rickenbacker adında bir destroyerin eşliğinde ilk görevine çıkıyor.

Uzayın derinliklerinden Canopus 5

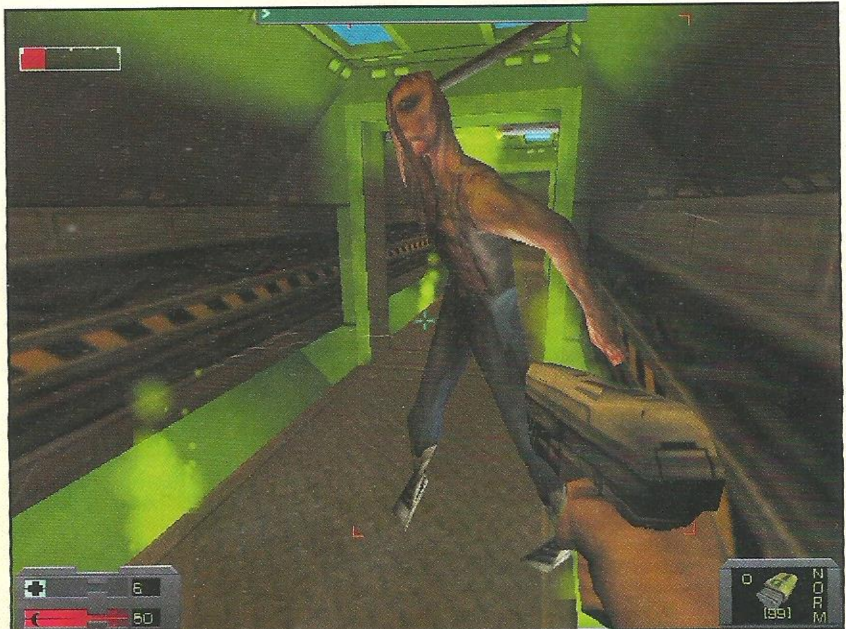
S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Action
Üretici: Looking Glass
Yayıncı: Electronic Arts, (800) 245-4525
www.ea.com
Tamamlanma Yüzdesi: 70%

Kısaca:
Oyunda, makineler tarafından ele geçirilmiş bir gemideki yarı sibernetik bir askeri canlandırıyorsunuz. Silahlarınızı, aklınızı, doğaüstü güçlerinizi ve kas gücünüzü kullanarak neler olduğunu ortaya çıkarıp işleri düzeltmeniz gerekiyor.

Bu kadar özel olan ne?
Klasik bir aksiyon/RPG oyununun devamı olarak benzer birçok oyunda göremediğimiz bir oynanış derinliği sağlayacak gibi. Son derece gerçekçi bir dünya yaratıyor ve sizi bir anda onun içine itiveriyor.

Ve ne zaman çıkıyor?
İlkbahar



Eğer ilk *System Shock*'u oynadıysanız bu yaratık, size tanıdık gelebilir. SHODAN eski yöntemlerini kullanıyor, siz de onun ağına düşüyorsunuz.



Bu güvenlik robotu az sonra ölecek... Ölmese bile canı fena yanacak!

adlı araçtan yapılan çağrı ile bu iki geminin tayfaları arasında sinirler birdenbire geriliyor. Çağrıyı araştırmak için gönderilen ekip geri döndükten sonra kaptan, esrarengiz bir şekilde Von Braun'un bir bölümünü kapatıyor. Bundan sonra olanlar ise tam bir sır. Siz, Von Braun'da bulunan bir UNN askerisiniz ve sizi buraya getirenin ne olduğunu bile hatırlamaz bir halde uyandığınızda kendinizi işte böyle bir atmosferde buluyorsunuz. Geminin büyük kısmı terk edilmiş ve sizin oranızda buranızda sibernetik parçalar bulunuyor. Mekanik savunma sistemleri de size yönelmiş durumda; bunlar eski dostumuz SHODAN tarafından yönetiliyor.

Looking Glass, bütün bunları hayata geçirmek için kendi *Thief* motorunun oldukça değiştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Yapılan geliştirmeler arasında 16-bit renkler, renkli ışıklar, farklı saydamlık gösteren nesneler, multi-player desteği, yeni AI rutinleri, daha büyük canavarlar ve daha incelikli bir arayüz bulunuyor. Oyunun bizim gördüğümüz çalışan versiyonunda her şey yerli yerindeydi: Orijinal oyunun kendine özgü görsel tarzı korunmuş; ancak düzgün ve ayrıntılı dokularla nesneler yardımıyla güzelleştirilmiş. Oyun birkaç farklı mekanda geçiyor; hem Von Braun'da, hem de Rickenbacker'de dolaşıyorsunuz.

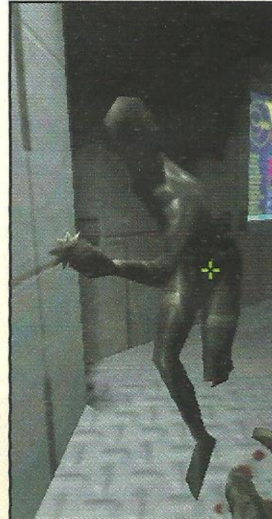
Oyunun dünyası çok geniş ve serbest. *Thief*'teki gibi görevlerle sınırlı mekanlarda tıkılıp kalmak yerine istediğiniz gibi dolanmanız mümkün. Oyun, yerine getirmek zorunda olduğunuz görevlerle dolu katı bir şekilde kurulmamış. Bunun yerine birkaç alt görevin bulunduğu ana bir hikaye akışı var ve



Önceden belirlenmiş yerlere belli sayıda yaratık yerleştirmenin yanında, *System Shock 2*'deki güvenlik sistemi sayesinde bulunduğunuz yere daha fazla yaratık yollanması da mümkün.

bu görevlerin hepsi, sizi daracık yerlere hapsetmeyen rahat mekanlarda geçiyor.

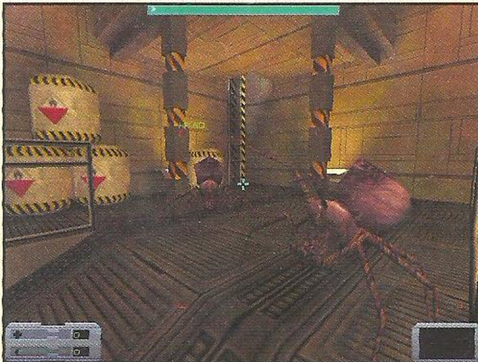
Baş tasarımcı Ken Levine, oyundaki dünyayı canlı ve heyecanlı tutmanın yolunu şöyle açıklıyor: "Canavarların ekoloji sistemi. Yani oyun sürekli olarak etraftaki yaratık nüfusunu kontrol ediyor. Eğer çok azalırsa oyuncunun karşılaşması için yeni yaratıklar oluşturuluyor" diyor. "Böylece birçok oyuncunun canını sıkan 'Tanrım, bütün bölümü temizledim ama çıkışı bulamıyorum, tıpkı büyük bir süpermarket kapandıktan sonra içeride kalmak gibi!' sendromuna son verilmiş oluyor. Nüfus seviyesi aynı zamanda geminin güvenlik sistemiyle de ilişkili. Kameralar gemiyi sürekli olarak gözlüyor. Eğer bunlara yakalanırsanız bir alarm devreye giriyor ve 1) doğrudan doğruya sizin üzerinize güvenlik güçleri yollanıyor ve 2) bölümün nüfus seviyesi genel olarak artıyor. Ancak güvenlik sistemine girerek belli bir süre için kapatmanız mümkün."



İlk oyundan hatırladığımız bu siber-ninjalar, oyunun devamında da sizi yıldız yağmuruna tutacaklar.

Anafikir gerçek, inanılır ve sürükleyici bir atmosfer yaratmak; yani tam anlamıyla serbest olduğunuz, ama belli bir amaca ulaşmaya çalıştığınız bir ortam. Her zaman için yapmanız gereken bir sürü iş bulunuyor. Bunlar arasında esrarengiz eşyalar için gerekli kimyasal elementleri toplamaktan yolunuza çıkan engelleri aşmak için karakterinizi geliştirmeye kadar birçok farklı şey var. Mesela bir yerde soğutma borularından radyasyon yayıyor ve böylece motorun güvenlik sistemini devre dışı bırakıyorsunuz. Sıvı kontrol bilgisayarına ulaştığınızda yolun tıkalı olduğunu görüyorsunuz ve radyasyonu yaymak için başka bir yol bulmanız gerekiyor.

Bu sorunların üstesinden nasıl geleceğiniz, karakterinizi nasıl şekillendirdiğiniz ile doğrudan doğruya ilişkili. Tasarımcılara göre oyunun kısıtlı zamanı ve oynanış tarzı düşünüldüğünde normal bir RPG oynarmış gibi bir karakter geliştirmek pek uygun değil. Oyunun akışı sırasında oyuncunun karakterinin gelişmesinin yerine yeteneklerini artırmak için dört farklı Cybernetic Upgrade Terminal kullanılması daha uygun bulunmuş. Stats terminalinde gücünüzü (hasar, inventory kapasitesi), çevikliğinizi (koşma hızı ve silahların geri tepmesi gibi), dayanıklılığınızı (sağlık durumunuz ve zehire, radyasyona direnciniz) ve teknik konulardaki yeteneklerinizi ayarlıyorsunuz. Tech terminalinde güvenlik sistemlerine girmek, silahları ve bilgisayarları tamir etmek, silahları modifiye ederek daha fazla cephane taşımalarını ya da daha hızlı ateş etmelerini sağlamak ve aletlerinizin bakımını yapmak gibi yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Psionic terminallerinde 30 farklı doğaüstü güç kazanıyor veya geliştirebiliyorsunuz. Son olarak da Weapons terminallerinde



İğrenç sürüngenler! *System Shock 2*'de de, ilk oyunu unutulmaz kılan o müthiş ayrıntılı ve gerçekçi ortamların olacağı kesin.

dört çeşit silah sınıfındaki yetenekleriniz söz konusu. Bunlar konvansiyonel silahlar, ağır silahlar, enerji silahları ve "egzotik" silahlar.

Hangi terminalleri kullandığınız ve hangi özellikleri değiştirdiğiniz, karakterinizin gelişimiyle ve oyunu oynayış tarzınızla ilgili bir şey. Orijinal *System Shock*'ta oyundaki aksiyon ve bilmece dengesini menüden ayarlamanız mümkündü, *System Shock 2*'de ise bu seçenekler karakterinize bağlı. "En baştan iki seçenekli bir tercih yapmak yerine oyuncular, artık oyun boyunca dört farklı yönden karakterlerini geliştirebilecekler" diyor Levine. "Böylece bir anlamda karakterin oyundaki yolu da çizilmiş olacak. Örnek olarak Assassin Cyborg'lar tarafından kapatılmış bir koridor var ve koridoru açmanın tek yolu bir tuş takımından gerekli kodu girmek. Kodu maalesef bilmiyorsunuz. Bu durumda silahlarla arası iyi olan karakterler, hiç düşünmeden silahlarına davranacaklar. Doğaüstü güçleri olan karakterler de geri dönüp bir Electromagnetic Dampening alanı yaratıp robotların dikkatini dağıtacaklar sonra da duvarın köşesine yaslanıp (evet, oyunda bir yerlere 'yaslanmanız' da mümkün!) onları tek tek avlayacaklar. Tech yetenekleri

"Shock 1'in arayüzünün karmaşıklığı birçok kişi için aşılmaz bir engel gibiydi. Shock 2'nin tasarımında en önemli amaçlarımızdan biri de, arayüzü basitleştirmek ve bunu özelliklerinden bir şey kaybettirmeden becermekti."

—Ken Levine, Baş Tasarımcı

gelişmiş bir karakter ise tuş takımını bozmanın yollarını arayacak, bu arada da robotlara görünmemeye çalışacak."

İlk oyunun hayranlarının dikkatini çekecek başka bir değişiklik de arayüzün iyileştirilmiş olması. Karmaşık kontroller ve etkileşim olanakları ilk oyunun kalbini oluşturuyordu; ancak birçok oyuncuyu da zorlamıştı. "*Shock 1*'in arayüzünün karmaşıklığı birçok kişi için aşılmaz bir engel gibiydi" diyor Levine. "*Shock 2*'nin tasarımında en önemli amaçlarımızdan biri de arayüzü basitleştirmek ve bunu özelliklerinden bir şey kaybettirmeden becermekti. İnanın bana, bu hiç de kolay olmadı; ancak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, *Shock 2*' de oyuncular *Shock 1*'de olduğundan çok daha fazla hareket yapabilecekler. Yürümek, koşmak, yaslanmak, eğilmek, eşyalar taşımak ve bırakmak, farklı cephaneler kullanmak, bilgisayarlarla uğraşmak, sibernetik aletlerin ayarlarını yapmak, silahları düzenlemek, bilgisayarları hack etmek, aletleri tamir etmek, yeni teknolojiler öğrenmek vs."

Orijinal oyunda hikayenin akışı birkaç e-mail ve AVI görüntüsü ile anlatılıyordu, *Shock 2*'de ise aradaki filmlerde de oyunun kendi motorundan yararlanılmış. Güzel bir numara da ölmüş adamların "görüntülerini", yani hayaletlerini kullanabilme özelliği. Bunlar oyuncunun sibernetik aletleri sayesinde görülebiliyor ve gemide geçen bazı vahşi olayları size göstererek hikayenin eksik kısımlarını tamamlıyor.

Son bir geliştirme olarak da multiplayer desteğini görüyoruz. *Thief*'te böyle bir şey yoktu; ancak Levine'in dediğine bakılırsa *Shock 2*'de "pazardaki ilk multi-play 3D RPG desteği" bulunacak. Karakterler çok farklı şekillerde gelişebilecekleri için mesela dört oyunculu bir takımda her oyuncunun farklı yönlerde (silahlar, doğaüstü güçler, teknoloji gibi) uzmanlaşması gibi dengesizlikler olabilir. Bu sorunu çözmek için ise *Team Fortress*'taki gibi takımların her birinde tek bir yetenek üzerinde yoğunlaşmak mümkün olacak.

Tasarımcıları en çok zorlayan konu, oyunun ilkine sadık kalmanın yanında olabildiğince fazla geliştirme ve iyileştirme yapmak olmuş. Seamus Blackley ve Warren Spector ayrıldıysa da, ilk oyunun ekibinin geri kalanı *Shock 2* projesinde çalışıyor. Bunların arasında Doug Church, baş programcı Rob Fermier, tasarımcı Dorian Hart gibi isimler de var. Levine proje hakkında oldukça heyecanlı: "*Shock 1*'de SHODAN'ın size tek bir bilgisayarı patlatmamanızı söylediği yeri hiç unutamıyorum" diyor. "Onu dinlemeyip patlattığınızda da 'Şimdi belanı buldun...' türü bir laf ederek üzerinize bir sürü Cyborg salması da harikaydı. Kendimi bir karakterle gerçekten özdeşleştirdiğim ilk oyundu ve çeşitli durumlarda farklı seçenekler sunması çok iyiydi, hem de zorlu seçenekler. En güzeli de konuşmaların küçücük kutularda geçmemesiydi. Konuşmalar, simulasyonun bir parçasıydı. Zaten Looking Glass baştan beri bunun için çalışmıştır: İnsanları oyunun dünyasında sürükleyici bir şekilde tutmaya. *Shock 2*'de de bu gelenek devam edecek. En baştan en sona kadar sizi hiçbir zaman olayların dışında tutmayacağız. Her zaman onların bir parçası olacaksınız." **PCG**



***System Shock*'un o korkunç atmosferini ve sürükleyici hikayesini alıp harika 3D görüntülerle ve multi-player desteğiyle birleştirin. Harika!**



Geliştirilmiş inventory sistemi ve durum göstergeleri, *System Shock 2*'de roleplaying'e verilen önemin arttığını gösteriyor. Oyun ilerledikçe karakterinizin nasıl gelişeceğini belirleyecek seçimlerle karşılaşacaksınız.



Aynı ilk oyundaki gibi devamında da cesetleri arayarak birçok şey bulabilirsiniz. Aramaya devam!


Tanrım, karşınızdaki yaratığın tüfeği var, sizde ise yalnızca bir demir çubuk... İyi şanslar!

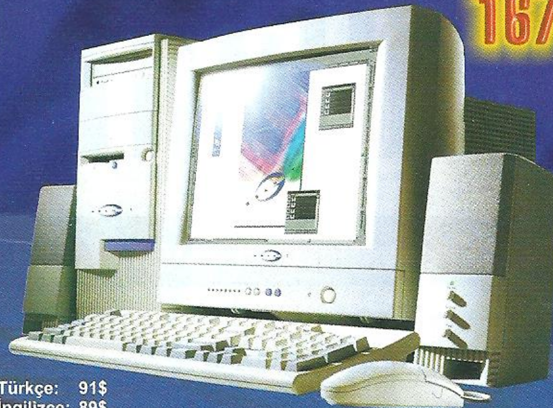
GÜVENİLİR KALİTELİ HESAPLI

POWER MEDIA
G R A N İ T

829

- ASUS PII 440BX AGP MAINBOARD
- 32 MB SDIMM RAM
- 4,3 GB HARD DISK
- 4 MB EKRAN KARTI
- 15" RENKLİ DIGITAL MONİTÖR
- MIDI ATX KASA
- 3,5" 1,44 MB FLOPPY DRIVER
- Q TÜRKÇE WIN95 KLAVYE 105 TUŞ
- 36X CD-ROM DRIVER
- 16 BIT SES KARTI
- 56600 INTERNAL FAX-MODEM
- 80 WATT ANFİLİ HOPARLÖR
- SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ INTERNET
- MOUSE + PAD

CELERON 333A :	829 $
CELERON 366A :	789 $
CELERON 400A :	834 $
P II 350 512 K:	867 $
P II 400 512 K:	992 $
P II 450 512 K:	1302 $





WIN98 Türkçe: 91$
WIN98 İngilizce: 89$

PROFESSIONAL
G R A N İ T

1673

- ASUS PII 440BX AGP MAINBOARD
- 128 MB 100 MHZ SDIMM RAM
- 10,2 GB HARD DISK
- 16 MB TNT EKRAN KARTI
- 19" RENKLİ DIGITAL MONİTÖR
- ASUS T5 ATX KASA
- 3,5" 1,44 MB FLOPPY DRIVER
- Q TÜRKÇE WIN95 KLAVYE 105 TUŞ
- 48X CREATIVE CD-ROM DRIVER
- CREATIVE LIVE SES KARTI
- 56600 INTERNAL FAX-MODEM
- 500 WATT ANFİLİ HOPARLÖR
- SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ INTERNET
- MOUSE + PAD

CELERON 333A :	1673 $
CELERON 366A :	1715 $
CELERON 400A :	1749 $
P II 350 512 K:	1782 $
P II 400 512 K:	1917 $
P II 450 512 K:	2215 $

ANAKARTLAR	USD
ASKA LX AT SLOT	63
ASKA BX AT SOKET	85
ASKA ZX AT SOKET	80
TEKRAM BX ATX	89
ABIT PII BH6 512 KB	96
TOMATO LX 98 AT	60
TOMATO LX 98 AT + SES SOKET	65
TOMATO BX 98 ATX SLOT	69
TOMATO BX 98 AT SLOT	62
TOMATO BX 98 AT SOKET	63
TOMATO BXİ 98 ATX SLOT	86
GIGABYTE BX C	102
GIGABYTE BX S	223
ASUSTEC P2L97 440LX	105
ASUSTEC P2B 440BX	135
İŞLEMCİLER	**USD**
CELERON 333A 128 CACHE SLOT	85
CELERON 333A 128 CACHE SOKET	85
CELERON 366A 128 CACHE SLOT	121
CELERON 366A 128 CACHE SOKET	108
CELERON 400A 128 CACHE SLOT	168
CELERON 400A 128 CACHE SOKET	155
PENTIUM II 350 BOX	196
PENTIUM II 400 BOX	331
PENTIUM II 450 BOX	551
PENTIUM III 450 BOX	572
PENTIUM III 500 BOX	809
KASALAR	**USD**
MINI TOWER KASA	20
MIDI ATX KASA KAPAKLI	36
MIDI ATX KASA RENKLİ	54
MIDI ATX KASA RENKLİ VİDASIZ	64
EKRAN & FX KARTLAR	**USD**
4 MB PCI / AGP S3	23
4 MB AGP CARDEX TV OUT	36
4 MB PCI DIAMOND MONSTER 3DFX	85
8 MB AGP GİGABYTE I 740	49
8 MB AGP ELSA VICTORY ERAZOR LT	83
8 MB PCI DIAMOND MONSTER 3DFX	118
12 MB PCI DIAMOND MONSTER 3DFX	139
12 MB PCI ORCHIDE 3DFX	123
16 MB PCI / AGP CREATIVE BANSHEE 3D	127
16 MB PCI / AGPCREATIVE BANSHEE 3D OEM	110
16 MB AGP ELSA VICTORY II 3DFX	159
16 MB AGP ASUS V3400 RIVA TNT	158
16 MB PCI / AGP CREATIVE RIVA TNT OEM	120
SABİT DİSKLER	**USD**
3,2 GB FUJITSU ULTRA ATA	118
3.2 GB QUANTUM ULTRA ATA	123
3.2 GB MAXTOR ULTRA ATA	131
6.4 GB WESTERN DIGITAL ULTR	152
8.4 GB FUJITSU ULTRA ATA	166
8.4 GB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA	176
8.4 GB QUANTUM ULTRA ATA	184
10,1 GB IBM ULTRA ATA	228
12,7 GB QUANTUM ULTRA ATA	314
16,8 GB QUANTUM ULTRA ATA	425
FLOPY & CD-ROM	**USD**
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ	15
35 HIZLI TOSHIBA	49
40 HIZLI GOLDSTAR	51
48 HIZLI CREATIVE INFRA CD-ROM	71
5 X HIZLI CREATIVE DVD CD-ROM	256
SİMM MODÜLLERİ	**USD**
32 MB DIMM (168 PIN) / 100 MHZ	46
64 MB DIMM (168 PIN)	86
64 MB DIMM (168 PIN) 100 MHZ	92
128 MB DIMM (168PIN) 100 MHZ	184

CREATIVE/OEM SOUND	USD
SB. 16 CREATIVE OEM	23
SB 64 PCI	33
SB 64 ISA	45
SB LIVE SURROUND	184
SB LIVE VALUE	81
SB LIVE SURROUND KIT (SES+SPEAKER)	250
CREATİVE SUBWOOFER SPEAKER SYSTEM	104
16 BIT OEM SOUND KIT(SES+SPEAKER+MİK,)	15
TV KARTLARI	**USD**
TV KART TELETEXT TEKRAM	59
TV KART TELETEXT DATRON	69
16 BIT SES KART	16
16 BIT RADYOLU SES KARTI	26
FAX&MODEM	**USD**
56600 Voice Internal MOTORALA/CYRIX	31
56600 Voice Internal Rockwell	38
56600 Voice External Rockwell	57
56600 Voice Internal USRobotics	95
56600 Voice External USRobotics	119
56600 Voice External USRobotics MESAGE	159
14" MONİTÖRLER	**USD**
14" HUYUNDAI .28 dpi 4848f	128
14" SAMSUNG .28 dpi SYNCMASTER 410B	139
14" GOLDSATAR 0,28 dpi 44M 13.4"MULTIMEDYA	134
15" MONİTÖRLER	**USD**
15" NOKIA 449Xİ 0,25mm 1024X768 , 86 Hz TRİNİT.	270
15" HYUNDAI .28 5854B	161
15" HYUNDAI.28 5870B TCO92	173
15" SAMSUNG SYNCMASTER 510S	179
15" SAMSUNG SYNCMASTER 510B	195
15" SAMSUNG SYNCMASTER 510MS MULTIME.	199
15" GOLDSTAR 0,28mm 55İ, 13.8" 1024x768	159
17" MONİTÖRLER	**USD**
17" NOKIA 447Zİ 0,27mm 1024X768 , 79Hz	393
17" NOKIA 447ZA 0,27mm 1152X870 , 79Hz	456
17" HYUNDAI .28 7770	305
17" HYUNDAI .28 7770RD	325
17" SAMSUNG SYNCMASTER 710S	309
17" SAMSUNG SYNCMASTER 700MS MULTIME.	329
17" SAMSUNG SYNCMASTER 700P+	398
17" GOLDSTAR 0,28mm 77İ, 16,1" 1280x1024	285
17" GOLDSTAR 0,28mm 77M,16,1" 1280x1024 MULT.	325
19" MONİTÖRLER	**USD**
19" HYUNDAI 0,26mm 99t, 18" 1600x1200	576
19" NOKIA 446XS 0,25mm 1600X1200 , 75Hz	786
19" SAMSUNG SYNCMASTER 900P	588
21" MONİTÖRLER	**USD**
21" HYUNDAI 0,28mm 28i, 21" 1600*1280	1095
21" 445Xİ PLUS 0,28mm 1600X1280 , 82Hz	1341
21" GOLDSTAR .28 2885B	1059
TFT MONİTÖRLER	**USD**
400XA TFT EKRAN , MAX. 1024X768	1191
500XA TFT EKRAN , MAX. 1024X768	1319
14.1" LCD TFT HYUNDAI	999
HP INKJET	**USD**
Deskjet 695C	174
Deskjet 710C	216
Deskjet 720C	247
Deskjet 895CXİ	319
HP LASERJET	**USD**
Laserjet 1100	408
Laserjet 1100 A	505
Laserjet 2100	759
Laserjet 2100 M	900

FİYAT LİSTEMİZDE GÖREMEDİĞİNİZ ÜRÜNLER İÇİN LÜTFEN FİYAT SORUNUZ

DREAM
G R A N İ T

803

- ASUS PII 440BX AGP MAINBOARD
- 64 MB 100 MHZ SDIMM RAM
- 4,3 GB HARD DISK
- 8 MB EKRAN KARTI
- 17" RENKLİ DIGITAL MONİTÖR
- MIDI ATX KASA
- 3,5" 1,44 MB FLOPPY DRIVER
- Q TÜRKÇE WIN95 KLAVYE 105 TUŞ
- MOUSE + PAD

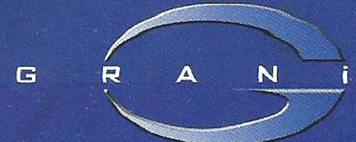
CELERON 333A :	803 $
CELERON 366A :	835 $
CELERON 400A :	879 $
P II 350 512 K:	912 $
P II 400 512 K:	1037 $
P II 450 512 K:	1347 $

STANDART
G R A N İ T

514

- INTEL PII LX AGP AT MAINBOARD
- 32 MB SDIMM RAM
- 4,3 GB HARD DISK
- 4 MB EKRAN KARTI
- 14" RENKLİ DIGITAL MONİTÖR
- MINI TOWER KASA
- 3,5" 1,44 MB FLOPPY DRIVER
- Q TÜRKÇE WIN95 KLAVYE 105 TUŞ
- MOUSE + PAD

CELERON 333A :	514 $
CELERON 366A :	546 $
CELERON 400A :	590 $



GRANİT İLETİŞİM ve DESTEK HİZMETLERİ TİC. ve SAN. LTD. ŞTİ.

Caferağa mah. Sarraf Ali sok. Boğaziçi iş merkezi No: 37 K: 2 Daire:3 - Kadıköy / İSTANBUL
Tel: (216) 449 00 19 (pbx), Fax: (216) 330 82 02, http://www.granitr.com

GARANTİ BANKASI MODA ŞB.: USD: 9003641-9, TL: 6200892 / KUVEYT TÜRK KADIKÖY ŞB.: USD: 400855, TL: 400855 / YAPIKREDİ KADIKÖY ŞB.: USD: 3023047, TL: 1167271 / İŞBANKASI KADIKÖY ŞB.: USD: 17398, TL: 1349294

Dark Reign II

Bu etkileyici oyunda kuvvetlerinizi, istediğiniz açıdan yönetebiliyorsunuz

Activision'ın geçen sene sürpriz bir şekilde hit olan real-time strateji oyununun devamı, türüne bambaşka bir boyut getiriyor. Ya da daha doğrusu sonsuz bir boyut...

—Joel Durham Jr.

Oyun tarihi, 1997 ortasından 1998 ortasına kadar geçen süreyi kesinlikle "Real-Time Strateji Çağı" olarak gösterecek. Bu zaman aralığında çıkan sürüyle oyun sayesinde real-time strateji türü, temelleri zayıf bir ara tür olmaktan çıkıp sağlam ve yepyeni bir türe dönüştü. Bu karmaşanın içinden kendini gösterebilen oyunlardan biri de *Dark Reign*'di. Yeniliklerle dolu ve sürükleyici olan bu oyun, RTS sahnesine bomba gibi düştü ve bileğinin hakkıyla *PC Gamer* "Editörler'in Seçimi" ödülünü kazandı. Bilim kurgu temalı bu strateji oyunu, tartışmasız bir klasikti ve sonraları birçok oyuna öncülük etti. *Dark Reign*'in devamı kesinlikle gelmeliydi!

Pandemic Studios'tan *Dark Reign 2* yetkilisi Greg Borrud, "1997 Eylül'ünde *Dark Reign*'i bitirdiğimiz zaman takımın birkaç üyesiyle oturup oyunun devamı konusunda nasıl bir strateji izleyeceğimizi tartışmaya başlamıştık" diyor. "*Dark Reign*'de birçok şeyi düzgün bir şekilde yapmış olduğumuzu biliyorduk. Yeni AI ve rota sistemlerimiz sayesinde oyunculara daha fazla kontrol verdik. Oyunun oynanışını oldukça etkileyen gerçek ufuk çizgisi ve yerşekli efektleri gibi yepyeni strateji özellikleri ekledik. Ve sonuçta o zamanların en iyi 2D RTS oyunu olduğuna inandığımız oyunumuz ortaya çıktı. Oyunun devamını düşünmeye başladığımızda koskoca RTS sürüsünden ayrılıp sivrilebilmek için yepyeni bir yaklaşım kullanmamız gerektiğine karar verdik."

Oyunun devamına göz attığımızda gördüğümüz kadarıyla ekip, bu kararında çok başarılı. Fark edilen ilk şey (zaten gözden kaçırmak son derece zor), oyunun iki boyutlu kuşbakışı görünümü terk ederek tamamen üç boyutlu hale gelmiş olması. Üstelik MRM denen yeni bir teknoloji sayesinde görüntüler de olağanüstü. "MRM, Multi-Resolution Mesh'in kısaltması" diyor Borrud. "Motorun çizeceği çokgen sayısını, saniyede gösterilen kare hızına bağlı olarak ayarlayabilmesini sağlıyor. Bu *Dark Reign* için iki açıdan çok yararlı. Birincisi,



3D motoru sayesinde istediğiniz kadar zoom yapmanız mümkün olacak. Bu adamın kafasında kask olmasaydı, gözlerinin beyazını bile görebiliyor olacaktınız.

S.İ.B. — SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Real-time strateji
Üretici: Pandemic Studios
Yayıncı: Activision, (310) 255-2000
www.activision.com
Tamamlanma Yüzdesi: 60%

Kısaca:

Dark Reign, yalnızca harika bir oyun değildi. Aynı zamanda real-time strateji türünde bir dönüm noktasıydı. Birimlerinizin rotalarını belirleyebilmek ve sonra da kendi hallerine bırakabilmek gibi güzel özellikleri vardı. Uzun zamandır beklenen devamında ise aynı sağlam yapı korunurken birkaç sürprizle de karşılaşacağız gibi görünüyor.

Bu kadar özel olan ne?

Dark Reign II tamamen üç boyutlu, üstelik olayları istediğiniz açıdan izlemekte serbestsiniz. Yani birimlerinizi ister alıştığınız şekilde yukarıdan görerek yönetebilir, isterseniz belli bir birime zoom yapıp emirlerinizi yerine getirişini izleyebilirsiniz.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 sonbaharı

> "*Dark Reign II*, ilkinden son derece farklı; çünkü biz geleceği gördük ve onu oyunculara ilk kez ulaştırmaya çalışıyoruz."
> —GREG BORRUD, DİREKTÖR

oyun düşük konfigürasyonlu sistemlerde de rahat çalışacak; çünkü motor oyunda önemsiz olan nesnelerdeki çokgen sayısını azaltacak. İkincisi, çizimlerimiz daha piyasaya bile sürülmeyen çok güçlü sistemler için de uygun. Yani bilgisayarlar geliştikçe oyun gitgide daha güzel görünmeye başlayacak!" Sayfalarımızdaki görüntülerden de anlaşılacağı gibi elde edilen ilk sonuçlar çok ümit verici.

Aslında bu oyun, eskisinin devamı olmaktan çok onun öncesini anlatıyor. *Dark Reign II*, tüm insanlığı yok eden büyük bir yangından sonraki dünyada geçiyor ve yeraltında kalarak kurtulan medeniyetle (JDA), dünyanın yüzeyinde hayatta kalan kaba saba insanların (Tribes) mücadelesini anlatıyor. Oyunda iki tane tek kişilik senaryo var ve bunlar görevler üzerine değil, konu akışı üzerine kurulu olacak. "Savaşlar arasındaki geçişleri düzgün bir şekilde birbirine bağlayacak iki tane hikaye yaratmak istedik" diyor Borrud. "Oyuncular sürekli olarak amaçlarına ulaşmak için ilerleyecekler. *Half-Life*'ta bunun çok iyi becerildiğini düşünüyoruz. *Half-Life*'ta ilerlerken hiçbir zaman bir bölümü geçip de diğerine başladığınız hissine kapılmıyorsunuz." Oyunda tam donanımlı multi-player desteği de olacak. Oyuncular, temsil etmek istedikleri tarafı seçip oyunu birkaç farklı şekilde oynayabilecekler. "Yardımlaşmalı (co-operative) oyunun yanı sıra birçok değişik mod daha koyacağız" diyor Borrud. "Daha şimdiden birer Capture the Flag ve King of the Hill bölümümüz var, bunlara yenilerini eklemeyi planlıyoruz."



Bir RTS oyunundaki tipik özellikler, *Dark Reign II*'de bulunuyor; ama tamamen üç boyutlu bir biçimde. Pandemic Studios, motorda Multi-Resolution Mesh adlı yeni bir teknoloji kullanıyor.

Şimdiye kadar RTS türü oyunlardan yalnızca bir tanesinde üç boyutlu grafikler bu kadar fazla kullanılmıştı, o da *Myth*. Ancak *Myth*'teki 3D grafiklerle *Dark Reign II*'dekiler karşılaştırılamaz bile. Ancak RTS delileri korkmamalı; *Dark Reign II*, türünün bütün özelliklerini taşıyor. "Felsefemiz oldukça basit; ama bu oyun türünü ilerletmek için çok şey yaptığına inanıyoruz" diyor Borrud. "*Dark Reign II*'de, klasik bir RTS'den beklediğiniz her şey olacak; üs kurma, kaynak toplama, büyük ordular kurarak kanlı savaşlara girme vs. Ama bütün bunların yanında şimdiye kadar oynadığınız bütün RTS'lerden farklı bir duygusu olacak."

Artık klasik RTS arayüzüne alıştığımız için *Dark Reign II*'de bu arayüze üçüncü boyutun nasıl ekleneceği de merak konusu. "Arayüzde aslında alışkın olduğumuz RTS seçenekleri var, bunun yanında oyunun motoru için gerekli olan yeni özellikler de koyduk" diyor Borrud. "*Dark Reign II*'yi ilk satın aldığınızda her şey çok tanıdık gelecek. Birimlerinizin üzerine tıklayarak nereye gitmeleri gerektiğini ve neye saldıracaklarını söyleyeceksiniz. Ayrıca seçtiklerinizi gruplamak gibi imkanlarınız da olacak. İnsanların RTS oyunlarından bekledikleri bütün kontroller *Dark Reign II*'de bulunacak."

Ancak Borrud'un dediğine göre en katı RTS oyuncuları bile stratejilerini biraz ayarlamak durumunda kalacaklar. "*Dark Reign II*'nin en ilginç özelliklerinden biri de birimlerinizi çeşitli yerlerin altına saklama imkanınız olması. Bu tür yerler arasında ormanlar, köprüler ve tüneller bulunuyor. Yani sonuçta alçak bir açıdan bakıldığında görülebilen birimler, kuşbakışı görünümde kesinlikle görünmüyorlar."

3D perspektif sayesinde bu türde alışık olmadığımız yenilikler de getirilmiş. Ekiptekiler, 3D motorunu tasarlarken bazı özelliklerin kuşbakışı görünümde iyi göründüğünü ancak 3D görünüme geçildiğinde sorun yarattığını fark etmişler. "Mesela" diyor Borrud, "Elinde tabancası olan bir asker, bir tanka ya da binaya gerçekten zarar verebilir mi? Ya da cephenin hemen gerisinde hasat yapmak ve onu paraya çevirerek bir fabrika kurmak mantıklı mı?" Böylece ekip, gerçekçilik peşinde koşmaya başlamış. "Sonuçta, iniş pisti olan bir üs kurduğunuzda yeni birliklere sahip oluyorsunuz. Sonra da taşıma uçakları yardımıyla cepheye ek kuvvetler indirebiliyorsunuz. Ayrıca oyunda daha gerçeğe uygun bir ölçek kullanmaya da çalıştık. Binalar oldukça büyük, adamlar da oldukça küçük. Tabancalı bir adam koca binayı yıkamayacak; ama roketatarlı bir adam bu işi becerebilir" diyor Borrud.



Greg Borrud'un bahsettiği gizlenme yerleri (mesela buradaki ağaçlar), oyun sırasında klasik kuşbakışı görünüm kullanılırken birimlerinizi saklamak için çok uygun.

"*Dark Reign II* ile RTS türünü geliştirmeye çalışıyoruz" diye devam ediyor. "Bize göre bu türün potansiyeli daha yeni yeni belli oluyor. *Dark Reign II*, ilkinden son derece farklı; çünkü biz geleceği gördük ve onu oyunculara ilk defa ulaştırmaya çalışıyoruz. Sanırım bir yıl içinde piyasa *Dark Reign II* benzeri taklit oyunlarla dolup taşacak." Bize de öyle geliyor... PCG



Dark Reign II'nin 3D özelliği, ölçek açısından diğer RTS oyunlarından çok daha gerçekçi olmasını sağlıyor.

Magic & Mayhem

X-COM takımı, biraz değişik bir oyunla tekrar karşımızda

X-COM'un stratejik oynanışıyla klasik bir RPG'nin güçlü hikaye anlatımı ve karakter tasarımlarının birleştiğini düşünün. *Magic & Mayhem*'de bunların hepsi var.

– *Colin Williamson*



Küçük bir köyün işgali sırasında karmaşa ve katliam yaşanıyor. Magic and Mayhem'deki 36 haritanın her birinde oldukça fazla kan var.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Roleplaying/Strateji
Üretici: Mythos Games
Yayıncı: Bethesda Softworks, (800) 677-0700
www.bethsoft.com
Tamamlanma Yüzdesi: 100%

Kısaca:

Mythos Games'in son derece başarılı strateji serisi *X-COM*'un tasarım ekibi, roleplaying ve real-time strateji türlerinin başarılı bir şekilde karıştırılmasından oluşan bir oyunla geri dönüyor. Oyun, İngiltere'de daha şimdiden hit olma yolunda (yayıncısı Virgin) ve Bethesda Softworks etiketi ile yayınlanacağı Amerika'da da aynı şeyi yapacak gibi görünüyor.

Bu kadar özel olan ne?

Aralarında dağlar olan bu iki türün birleşimi belki de ilk kez bu kadar başarılı olacak. Her şey harika görünüyor; güçlü büyüler, son derece etkileşimli bir ortam ve İngiliz gelenekleri ile bezenmiş üç farklı bölge sayesinde gayet çekici bir oyun olmuş.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 ilkbaharı

Mythos Games adı, en kaliteli strateji oyunları ile eş anlamlı sayılır. Nick ve Julian Gollop tarafından yönetilen İngiliz kökenli bu ekip, MicroProse için *X-COM* serisini hazırlamıştı. Şimdi ise zamanda bir adım geri giderek *Magic & Mayhem* adlı oyunla roleplaying ve strateji türlerini birleştirmeye soyundular.

Magic & Mayhem, içinde bulunduğunuz kötü durumu anlatan kısa bir filmle başlıyor: Bir sihirbaz çırağısınız, büyülerle uğraşan ustanıza bir şeyler oluyor ve siz de bunları yapanları bulup günlerini göstermek zorunda kalıyorsunuz. İzometrik perspektif (yani *Diablo* türü üstten görünüm) kullanılan *Magic & Mayhem,* standart bir *WarCraft II* taklidi gibi görünebilir; ama emin olun hiç de öyle değil...

Mythos'un önde gelen tasarımcılarından Julian Gollop, bu oyunun yepyeni bir türe öncülük edeceğine inanıyor. "Bu tamamen yepyeni bir tür" diyor. "Gerçek zamanlı bir roleplaying/strateji oyunu, hatta RTRPSG bile diyebiliriz! Oyun ana



Değişik elementleri karıştırarak rakiplerinizi darmaduman edecek büyüler hazırlayabilirsiniz.

karakteriniz üzerine yoğunlaşıyorsa da yaratıkları kontrol edebilme ve mana stoğunuzu yönetme gibi şeyler de işin içine girdiği zaman savaşları kazanmak için karakterin yanında doğru stratejiler de önem kazanıyor."

Oyun üç farklı dünyaya yayılmış durumda; Celtic, Medieval ve Roman. Bunların her birinde de yaklaşık 12 harita bulunuyor. Birçok RTS oyununda olduğu gibi amacınız, güçlü bir ordu kurmak ve rakibinizi yenmek. Yeterli mananız ya da sihirli enerjiniz olduğu sürece karakeriniz, 20 farklı canavar çağırabiliyor (bun-

ların arasında zombiler, tüylü tüylü yaratıklar ve daha bir sürü garip garip canlı var). Bunları bir kez çağırdıktan sonra düşmana saldırmak ve yiyecek toplamak gibi klasik RTS emirleri verebiliyorsunuz. Oyundaki denge, adlarının hakkını tam olarak veren Place of Power denen yerler sayesinde sağlanıyor, bunlar mananızı dolduran taştan yapılar. Karakterlerinizden biri bu yerleri işgal ettiği sürece büyü göstergeniz yavaş yavaş artıyor. Tabii ki bu yerler, büyü gücünüzü azaltmak isteyen düşmanlarınızın hedefi durumundalar. Bu yüzden savunmanızı çok sağlam tutmalısınız, oyunda başarılı olmanın tek yolu bu...

Nick ve Julian, *X-COM* serisindeki teknolojiyi olabildiğince iyi bir şekilde korumak için ellerinden geleni yapmışlar. "Belli bir atmosferi olan ve etkileşimli bir ortam yaratmaya çalıştık" diyor Julian. "İlk kez *X-COM* oyununda görülen aydınlatma sistemini aldık ve onu ayrıntılı, 16-bit renk kullanan bir sisteme dönüştürdük. İzometrik sistem de önceki *X-COM* oyunlarından alınma ve sanırım etraftakiler arasında en gelişmiş olanı. Gerçek bir 3D ortam yaratıyor ve üç boyutlu ufuk çizgisi de kullanıyor."

Oyunun tasarımcıları, fiziksel olarak heykel gibi bir görünüm vermek amacıyla klasik 3D rendering tekniğini kullanmışlar. "*Magic and Mayhem*'deki grafikler özgün, ayrıntılı ve atmosferik" diyor Julian. "Grafiklerden birçoğu elle çizildi ve sonra bilgisayara aktarıldı, yaratıklar ise plastikten yapıldı. Yapay görünen grafiklerden kaçınıp oyunun konusuyla da uygun bir görsel tarz yaratmaya çalıştık. Zaten yerşekilleri de ayrıntılarla dolup taşıyor, bu tür grafikler için izometrik sistem son derece uygun." Oyunda aralarda çıkan filmlerde plastikten yapılmış modelleri iyice görüyorsunuz, bunlar The Nightmare Before Christmas ve "The PJs"de kullanılan animasyon tarzıyla hazırlanmış.

Karşılaşacağınız canavarlar, kendilerine özgü görüntülerinin yanında ayrıca tam birer baş belası. Aynı görevi oynasanız bile hiçbir şey bir önceki gibi olmuyor, düşmanlarınız davranışlarını son derece garip ve tahmin edilemez şekillerde ayarlıyorlar. "Kullandığımız AI, *X-COM: Apocalypse* için hazırlanmış olanın gelişmiş bir hali" diyor Julian. "Çok saldırgan ve acımasız; savunmanızdaki her zayıflıktan sonuna kadar yararlanacak. Mesela son derece hızlı bir şekilde büyüler yaparak adamlarınızı Place of Power denen yerlerden çekip alabilir ve ateş toplarıyla bir anda yok edebilir."



Biraz turlamaya ne dersin ahbap? Buradaki gibi büyük hortumlar yaratmak, Cornelius'un büyü kitabı sayesinde çok kolay. Büyüler stratejinizin önemli bir parçasını oluşturacak.

X-COM hayranları, AI'de ve ufuk çizgisinde bazı tanıdık özellikler görebilirler; ama yaratıkları öldürmek için alıştığınız takım taktiklerinin işe yaramasını beklemeyin. "Oyunun oynanışı söz konusu olduğunda *Magic and Mayhem, X-COM*'dan oldukça farklı" diyor Julian. "İşin stratejik kısmı daha basit. *Magic and Mayhem*'deki en karmaşık stratejiniz büyülerin seçimi; bunları doğru seçmeniz başarıya giden yolda çok önemli."

Farklı büyü türlerini temsil eden taşlar kullanarak güçlü saldırılar düzenlemeniz mümkün. "Toplam 63 tane farklı büyü var" diyor Julian. "Her biri de birbirinden farklı, yani belli bir konu üzerinde birkaç değişik büyü yok."

Büyü saldırılarınız, standart ateş toplarından doğaüstü rüzgar hortumlarına kadar birçok farklı şekilde olabiliyor ve bunların sürmesini sağlamak için elinizde en az 3-5 tane Place of Power bulundurmanız lazım.

Oyunun adından da anlaşıldığı gibi cehennemi andıran bir karmaşa da sizi bekliyor. En ilginç özelliklerden biri de yanabilen binalar, nesneler ve yaratıklar. "Yer şekillerinin birçoğu yok edilebiliyor ve yakılabiliyor" diyor Julian. "Binaların yapısal bütünlüğü çok iyi bir şekilde modellendi, bu yüzden binayı destekleyen yapılar yok edilirse bina, kısmen çökebiliyor ve altında kalan yaratıklara zarar veriyor. Patlamalar da üç boyutlu ortam içinde hassas bir şekilde modellendi."

İlk görevlerden birinde, Celtic topraklarında ilerlerken karşınıza çıkan şimşek, sizi ve dikkatli olmazsanız aynı zamanda çağırdığınız zombileri de birlikte yakıyor.



İnşallah bu kulübedekilerin yangına karşı sigortaları vardır. Oyundaki her nesnenin bir "yanabilirlik" özelliği var, gittiğiniz her yerde ortalığı ateşe vermeniz mümkün.

> "Kullandığımız AI çok saldırgan ve acımasız; savunmanızdaki her zayıflıktan sonuna kadar yararlanacak."
>
> —JULIAN GOLLOP, BAŞ TASARIMCI

Internet üzerinden oynamak, normal TCP/IP ya da Microsoft'un MSN Gaming Zone'u sayesinde mümkün olacak. Toplam 40 harita üzerinde en fazla 4 büyücü birbirleriyle savaşma imkanı elde edecek. "Oyuna evsahipliği yapan tarafın elinde birçok seçenek bulunacak" diyor Julian. "Bunlara zaman sınırlaması ve yeniden canlanma özelliği olan Death-Match de dahil. Multi-player oyunlar çok hızlı ve sert olacak."

Oyunu düzgün bir şekilde oynamak için en az bir Pentium 133'e ve 32MB belleğe sahip olmanız gerekecek (Internet'te oynamak için P200). Günümüzün oyunlarının istediği sistemleri düşününce gayet mütevazi sayılabilir.

Magic and Mayhem'in İngiltere baskısı şu günlerde çıktı ve İngiliz oyun basınından övgüler alıp duruyor. Amerika'da ise Bethesda Softworks etiketiyle yılın ikinci çeyreğinde çıkması bekleniyor. *X-COM* serisini sevdiyseniz ya da kalabalık orduların kıyasıya birbirlerine girdiği kanlı oyunlardan hoşlanıyorsanız *Magic & Mayhem* sizi memnun edecek. PCG

Origin Online takılıyor

Wing Commander ve Jane's serileri yeniden yaratılacak

Jane's *World War* ve *US Air Force* ile ilgili kapak konumuzu araştırırken hem Jane's savaş simulasyonlarının geleceğiyle, hem de Origin'in ünlü Wing Commander ve Ultima serileriyle ilgili çok şaşırtıcı haberler aldık.

Origin'in dediğine göre Wing Commander ve Ultima'nın (merakla beklenen *Ultima: Ascension*'dan sonra) gelecekte çıkacak bölümleri, şirketin şu anda çalışmakta olan *Ultima Online* adlı dünyasına benzer online dünyalarda geçecek.

Bu kararın ardında yatan sebeplerden biri daha çok iş yapma kaygısı gibi görünüyor; *Ultima Online*'dan çuvalla para götüren şirket, her ay yaklaşık 1 milyon doları kasasına atıyor. Origin, online oyunları etkileşimli eğlencenin geleceği olarak görüyor ve yeni Wing Commander Online evreninin kurulması için Jane's uzmanı Andy Hollis'i görevlendirmeyi planlıyor (Hollis öncelikle Jane's *A-10* projesini tamamlayacak). Hollis'in Austin, Texas'taki Skunkworks adlı ekibi, bu yeni proje üstünde çalışmak üzere simulasyon türünden bir süreliğine uzaklaşacak.

Hem kendisinin, hem de şirketin izleyeceği bu yeni yol hakkında Hollis'e birkaç soru sorma imkanı bulduk. Ancak doğrusu bu değişiklikle ilgili bazı şüphelerimiz vardı. Geçmişte Hollis'in ekibi, tek bir araç üzerinde yoğunlaşan son derece gerçekçi simulasyonlar üzerinde çalışmıştı. Buna karşın Paul Grace'in Baltimore, Maryland'deki ekibi, daha hafif ve çok uçaklı simulasyonlar hazırlardı. Hollis, kısa bir süreliğine bu işleri bıraktığına göre sıkı simulasyon hayranları havada mı kalacaklar? Hollis'e göre kesinlikle hayır. "Hatırlatırım ki Paul, önceleri *688 (I) Hunter/Killer* gibi birçok ayrıntılı simulasyon projesinde de çalıştı, daha basit projelerde de..." diyor. "Zaten oyunun vereceği duyguyu etkileyen en önemli faktör, takımdaki yaratıcı liderlik duygusudur. Baltimore Skunkworks ekibinin bu işi rahatlıkla becereceğinden hiç kuşkunuz olmasın."

Bu değişimin nedenlerinden birinin de, Hollis'in fazlasıyla gerçekçi simulasyonlar yapmaktan sıkılması olup olmadığını merak ediyorduk.

"Hiçbir zaman 'hard-core' simulasyon yapmaktan yorulmam" diyor Hollis. "Diğer taraftan, başka alternatiflerle karşılaştırıldığı zaman o türün pek gelişme şansı yok. Evet, her seferinde daha da gerçekçi bir şey yapabiliyorsunuz; ama bunun hitap ettiği kitle oldukça küçük. Oyunların büyüyüp gelişmesi açısından en büyük fırsat, online olarak oynamak."

Peki, ikisi de derin bir şekilde tek kişilik oyuna yoğunlaşan bu iki serinin, yani *Wing Commander* ve *U.S. Air Force*'un hayranları şimdi ne yapacak? Bu ani değişiklik sonucu kendilerini dışlanmış hissetmeyecekler mi? Hollis hiç de böyle düşünmüyor.



Türünün son örneği...en azından Origin söz konusu ise. *Ultima: Ascension*, Origin'in Wing Commander ve Ultima evrenlerini konu alan oyunlar içinde çıkardığı son tek kişilik oyun.

"Aynı tür oyunları seneler boyunca geliştirip durmak Origin'e göre değil" diyor Hollis. "İnsanları daha önce hiç gitmedikleri yerlere götürmek istiyoruz, bunun için de yeni teknolojilerden yararlanıyoruz. Şimdiye kadar yaratılmış en sürükleyici online hikayeleri yaratmaya çalışıyoruz. Tek kişilik oyunların en sağlam ve zevkli özelliklerini alarak onlara multi-player desteği sağlıyoruz. Müşterilerimiz, bu yenilikleri çok tanıdık ve heyecan verici bulacaklar. Daha da önemlisi, binlerce kişinin bulunduğu sanal bir topluluğun oluşturulması, işe bambaşka bir boyut katacak. O kadar heyecanlı ki! Origin'in işi, tanıdık bildik şeylere en son teknolojiyle yaklaşmak. İnanıyoruz ki, hayranlarımız bu yenilikleri görünce oynamak istedikleri şeyin tam de bu olduğunu düşünecekler."

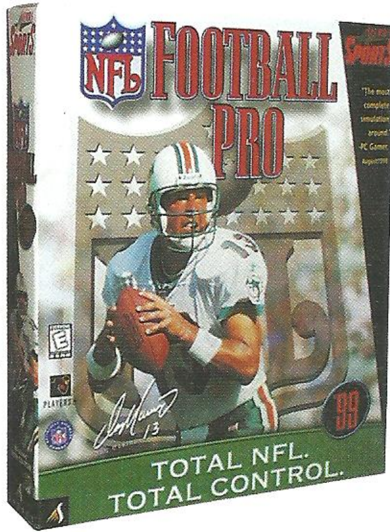
Yine de bu yeni "sadece online" oyunların ne kadar tutacağını bekleyip göreceğiz. Şirket, *Ultima Online* dünyasında büyük bir başarı elde etti; ancak dediklerine bakılırsa bu daha sadece buzdağının görünen kısmı. Gelecek sayılarda bu konuda daha fazla bilgi vereceğiz ve "We Create Worlds (biz dünyalar yaratıyoruz)" sloganını kullanan şirket hakkında elimize geçen bütün ayrıntıları aktaracağız. Belki de artık bu slogana "Online" kelimesini de eklemenin zamanı gelmiştir.

Sanki Hiç Yokmuş Gibi

Sierra, hatalar yüzünden raflardaki bütün NFL Football Pro '99'*larını geri çekiyor*

Eğer Sierra Sports'un *NFL Football Pro '99* oyununu almak için para biriktiriyorsanız ona ayıracağınız paracıklarınızı başka işlere harcayabilirsiniz; 20 Ocak tarihinden bu yana oyunu piyasada bulmak kesinlikle imkansız.

Sierra Sports, oyunun bütün kopyalarını mağaza raflarından geri çekme kararı aldı. Sebep olarak da "program kodundaki hatalar" gösteriliyor. Tabii ki böyle söylemek, oyunda kalorifer dairesindekinden daha fazla "böcek" (bug) olduğunu itiraf etmekten çok daha kolay!



Sierra başkanı David Grenewetzki şöyle diyor: "Henüz hazır olmayan bir ürünü piyasaya verdiğimiz için bütün müşterilerimizden özür dilemek istiyorum. 1998'de ardı ardına bir sürü harika oyun çıkardık; ama görünen o ki, çıkardığımız son oyunda duvara tosladık. Bu ürünün aslında çok güçlü olacağını biliyorduk; ama futbol sezonunun yaklaşmasıyla zamanımız daraldı ve hemen piyasaya sürme kararı aldık. Büyük bir hataydı."

Sierra, bu karmaşayı telafi etmek için oyunu 20 Ocak 1999 tarihinden önce satın alanların uğradığı zararı ödeme yoluna gidecek. Bu ödeme de, 29.95$ veya daha ucuz bir fiyata satılan herhangi bir Sierra oyunuyla değiştirmek şeklinde olacak.

Sierra, uslanmaz fanatikler ve oyunun bir sonraki sürümünün doğru dürüst bir şey olmasına katkıda bulunmak isteyenler için ise Football Pro Home Team diye bir ekip kuruyor. Eğer oyunu geri göndermeyip tutarsanız, *Football Pro 2000* çıktığında 20 dolarlık bir indirime ve Home Team tişörtünü almaya hak kazanıyorsunuz. Bu işe ayrılan bir Web sitesi ve e-mail adresi de yakında hizmete girecek, böylece oyunculardan bir sonraki oyunun geliştirilmesi hakkında fikirler ve öneriler alınacak. Ayrıca *FB Pro '99* için sürekli olarak beta yamaları çıkarılacak, ayrıntılar için *www.sierra.com* adresine bakabilirsiniz.

Sierra Sports Pazarlama Müdürü Sean Gleason şöyle diyor: "Toplatmalar ve geri ödemeler, hatamızı düzeltmekte ve gayet güçlü olacak bu oyuna duyulan güveni yeniden sağlamakta attığımız ilk adım. Geliştirme aşamasında, *Football Pro* hayranlarına kapılarımızı açmayı ve bize sürekli olarak müşteri memnuniyetini anımsatmalarını istiyoruz. Football Pro Home Team'in önerileri, Ağustos'ta *Football Pro 2000* çıkana kadar bize yol gösterecek en önemli pusula olacak."

İadeler

İade imkanından yararlanmak için orijinal oyun CD'nizi ve satış faturasının bir kopyasını aşağıdaki adrese ulaştırmanız gerekiyor:

Sierra Software Returns
4100 W. 190th St.
Torrance, CA 90504
(800) 757-7707

Sayı Oyunu

Sizin favoriniz ilk 25'e girebildi mi?

1998'deki PC oyun satışlarının son listesi elimize ulaştı ve çok ilginçtir ki, listenin başında gerçekten çok iyi bir oyun bulunuyor. Bu rakamlar, PC Data'dan alındı ve şirketin Amerika'daki %80'lik pazar payına göre hazırlandı. Ne yazık ki ilk 25, avcılık oyunlarıyla dolu. Tabii bunun sebebi biraz da kalitelerinden çok fiyatlarının uygun olmasıydı. PC Data'ya göre 1998'de satılan PC oyunlarının toplam sayısı 55,273,350 ve bunların getirdiği kazanç sıkı durun, tamı tamına 1,284,674,368$! Gerçekten de büyük para!









ADI	YAYINCI	ÇIKIŞ TARİHİ	SATIŞ ADEDİ	TOPLAM TUTARI
1. *StarCraft*	Blizzard	3/98	746,365	$31,126,197
2. *Deer Hunter*	GT Interactive	9/97	620,888	$11,315,398
3. *Myst*	Learning Co.	2/94	539,621	$9,461,135
4. *MS Flight Simulator*	Microsoft	4/96	508,923	$22,566,245
5. *Deer Hunter II 3D*	GT Interactive	9/98	470,764	$8,662,287
6. *Titanic: Adventure out of Time*	Sierra	10/96	436,174	$10,267,446
7. *Lego Island*	Learning Co.	9/97	404,858	$10,230,067
8. *Age of Empires*	Microsoft	10/97	367,146	$13,490,909
9. *Frogger*	Hasbro Interactive	11/97	362,759	$11,247,864
10. *Riven*	Learning Co.	10/97	354,961	$13,801,550
11. *Diablo*	Blizzard	12/96	354,124	$9,578,741
12. *Cabela's Big Game Hunter*	Activision	2/98	350,993	$6,773,971
13. *Unreal*	GT Interactive	5/98	291,300	$10,966,428
14. *Barbie Riding Club*	Mattel	9/98	288,381	$9,058,006
15. *Quake II*	Activision	10/97	279,536	$12,623,939
16. *Monopoly Game*	Hasbro Interactive	10/95	273,937	$6,362,368
17. *Police Quest V: SWAT*	Sierra	12/95	253,128	$2,738,867
18. *Deer Hunter: Extended*	GT Interactive	2/98	245,996	$2,612,564
19. *Lords of the Realm 2*	Sierra	8/96	245,324	$2,994,893
20. *Rocky Mountain TH*	GT Interactive	5/98	242,107	$4,661,901
21. *Trophy Bass*	Sierra	10/95	231,901	$2,426,667
22. *Barbie Nail Designer*	Mattel	8/98	229,313	$3,948,127
23. *Cabela's Big Game Hunter 2*	Activision	10/98	226,666	$4,277,057
24. *NASCAR w/Tracks*	Sierra	5/95	225,737	$2,283,072
25. *Civil War Generals*	Sierra	7/96	225,215	$2,379,074

Ödül kazanan oyun=En çok satan oyun... mu acaba?

Bir oyunun mükemmel olması, öyle binlerce kopya satmasına ne yazık ki yetmiyor. Ayrıca bu oyunlardan bazılarının yılın sonuna doğru çıktığını ve daha tam satış rakamlarına ulaşmadığını da gözden çıkarmayın. PC Gamer'ın Yılın Oyunu ödüllerini kapan oyunların 1998 sonu itibarıyla satışlarına bir göz atsanıza...

KATEGORİ	KAZANAN	ÇIKIŞ TARİHİ	SATIŞ ADEDİ	TOPLAM TUTAR
Yılın Oyunu	*Half-Life*	11/98	212,173	$8,667,362
Aksiyon	*Tom Clancy's Rainbow Six*	8/98	218,183	$8,861,198
Adventure	*Grim Fandango*	10/98	58,617	$2,330,823
Real-Time Strateji	*StarCraft*	3/98	746,365	$31,126,197
Simulasyon	*Falcon 4.0*	12/98	41,209	$1,851,815
Spor	*NBA Live 99*	11/98	39,132	$1,558,813
Roleplaying	*Baldur's Gate*	12/98	55,071	$2,568,208
Yarış	*Motocross Madness*	8/98	35,922	$1,546,670
Turn-Based Strateji	*Worms 2*	1/98	68,396	$1,879,789
Savaş Oyunu	*The Operational Art of War*	6/98	12,789	$555,681
Arcade	*NFL Blitz*	9/98	15,079	$549,330
Yenilik Dalında Özel Başarı Ödülü	*Battlezone*	3/98	65,716	$2,457,947
Grafik Dalında Özel Başarı Ödülü	*Unreal*	5/98	291,300	$10,966,428
Müzik Dalında Özel Başarı Ödülü	*Grand Theft Auto*	1/98	82,731	$3,371,461

Fox Sports'un Yeni Görünümü

Önümüzdeki iki yıl içinde tam dört yeni oyun geliyor!

Geçen sene Fox Sports, spor oyunları pazarına girmeyi kararlaştırdığında kolay yolu seçmiş ve İngiliz yayıncı Gremlin'in zaten piyasada olan oyunlarının lisansını alarak başına kısa bir Fox Sports videosu iliştirmeyi uygun bulmuştu. Bu yüzden de oyuncular arasında pek prim yapamamış ve pek çekici olmayan oyunların satışları alt seviyelerde kalmıştı. Ancak şimdi bütün bunlar değişecek gibi görünüyor.



Fox Sports Interactive işi sıkı tutuyor, dört tane profesyonel spor oyunu daha şimdiden yolda. 1999 yılında basketbol ve hokey, 2000 yılında ise futbol ve beyzbol.

Ama asıl önemlisi, bu oyunların geliştiricilerinin geçmişi. Hokey ve basketbol oyunları, NHL Powerplay serisindeki katkılarıyla tanınan Radical Entertainment tarafından hazırlanacak. Bu iki oyunun tasarımı da oldukça ilerlemiş durumda (Radical önceden ESPN ile anlaşmalı olarak çalışıyordu); ancak Fox, oyunlara yalnızca logoları koymakla kalmayacaklarını, kesin başarı için daha birçok iyileştirme yapılacağını söylüyor.

Beyzbol oyunu ise Sega Sports'un World Series Baseball oyunlarını hazırlayan ekip tarafından yapılacak. Futbol oyunu da, EA Sports'un mükemmel NCAA Football serisinin yapımcıları FarSight Studios'dan gelecek. Fox Interactive başkanı Jon Richmond "Bu ortaklıklar Fox Sports Interactive'in spor oyunları işinde çok ciddi bir şekilde zirveye oynadığının bir göstergesi" diyor. "Kalıcı olmak için çalışıyoruz."

Fox'a göre bu dört oyundan hepsi de hem aksiyon, hem de strateji hayranlarına hitap edecek, üstelik prodüksiyon değeri olarak da eşsiz olacaklar. Bu haberler, EA Sports'un sıkı bir rakibi olmadığı için tembelleşeceğini düşünenler için çok sevindirici. Yeni çıkacak oyunların bu şirketleri her zaman sıkı bir rekabet içinde tutmasını diliyoruz.

Mech-rosoft

Microsoft, FASA Interactive'i satın alarak oyun piyasasındaki adını pekiştirecek

Büyük balığın küçükleri yutması misali, Microsoft da FASA Interactive'i ve onun bağlı olduğu Virtual Worlds Entertainment Group, Inc.'i satın alacağını açıkladı. Anlaşma sayesinde Microsoft, FASA'nın son derece başarılı BattleTech projelerinin tüm haklarını alacak, bunların arasında en önemlileri MechWarrior ve Mech Commander serileri. Anlaşmanın parasal konuları hakkında ise hiçbir açıklama yapılmadı.

FASA çalışanları, *MechWarrior 4* ve *Mech Commander 2* üzerinde çalışmalarını sürdürmek üzere Microsoft bünyesine katılacaklar. Yakında çıkacak olan ve Hasbro Interactive/MicroProse ikilisi tarafından yayınlanacak olan *MechWarrior 3*'ün anlaşmadan etkilenmemesi bekleniyor.



1999'da *MechWarrior 3*'ten sonraki bütün FASA Interactive oyunları Microsoft tarafından yayınlanacak.

Bunlara ek olarak Microsoft, FASA Corp. alımından sonra Shadowrun, Earthdawn ve Renegade Legion gibi projeleri de kendi çıkarı doğrultusunda kullanmanın yollarını arıyor.



Viking Maceraları

Human Head ve Epic, RUNE projesiyle uğraşıyor

Heretic ve Hexen serileri ile haklı bir üne sahip olan Raven Software'de eskiden çalışmış olanların kurduğu bir şirket olan Human Head Studios, hazırlamakta olduğu *RUNE* adlı oyunda savaş baltanızı deli gibi savurmanızı sağlayacak.

RUNE, *Unreal* motorunun kullanan third-person perspektifli bir 3D aksiyon oyunu olacak. Ragnar the Viking rolünü üstlenecek olan oyuncular kuzey topraklarını araştırarak Viking soyunu tüketmeye çalışan Sark Amen adlı kötü savaşçıları bulmaya çalışacaklar. Mekanlar ve olaylar büyük ölçüde İskandinav mitolojisine dayalı olacak.

Human Head, *Unreal*'ın yaratıcıları Epic MegaGames ile çok yakın bir şekilde çalışıyor ve oyunun motorunun tüm özelliklerini sonuna kadar kullanacağından emin gözüküyor.

Human Head'in geliştirme müdürü Tim Gerritsen şöyle diyor: "Aylardır *Unreal* teknolojisi ile çalışıyoruz; *RUNE*'daki gerçeküstü ortamlar ve ayrıntılı modellemeler sayesinde motorun esnekliğini ve gücünü açık bir şekilde göreceksiniz."

Tek kişilik maceranın yanında *RUNE*'da özel multi-player bölümleri de bulunacak ve co-operative ya da karşı karşıya mücadele etmeniz mümkün olacak (bayrak yarışı gibi takım oyunları da dahil). Oyuncular Ragnar'ı, multi-play için hazırlanmış diğer karakterlerden birini ve hatta oyundaki canavarlardan birini bile canlandırabilecekler.

Ancak biraz sabırlı olmanız gerekiyor, *RUNE* projesi henüz ilk aşamalarında. 2000 yılının yaz aylarında çıkması planlanan oyunu Gathering of Developers yayınlayacak.

Titus'un Yeni Oyunları

Jet uçağı hastalarına ve real-time komutanlarına yönelik iki yeni oyun

Titus Software'deki oyun dahileri, yakında piyasaya sunacakları iki yeni oyunu duyurdular. Bunlardan ilki, bu satırları okuduğunuz zaman büyük bir olasılıkla piyasada bulunacak olan *Rival Realms* (yılın ilk çeyreğinde çıkması planlanmıştı). Bu real-time strateji oyununda bir sürü özellik olacak ve bir ortaçağ dünyasını ele geçirmek için mücadele eden üç değişik ırk (Humans, Elves ve Greenskins) sayesinde biraz da roleplaying tadı içerecek. Bu ırklardan her birinin 14 farklı askeri birliği ve 12 değişik bina çeşidi bulunacak. Her bir birliğin kazanacağı deneyim, çeşitli görevler boyunca eklenerek artacak ve yine her biri yanında 50 farklı eşya taşıyabilecek. Her ırk için bir senaryonun bulunduğu oyunda toplam 60 görev yer alacak. Rakiplerinizin yanı sıra bu görevler sırasında yaklaşık 30 çeşit canavarla da karşılaşacaksınız.



***F/A-18E Super Hornet*'te uçak gemisinden kalkış ve inişler ve hatta inişlerde size yön gösteren adamlar bile olacak!**

Rival Realms, tam donanımlı bir bölüm editörü ile birlikte gelecek ve LAN veya Internet üzerinde sekize kadar oyuncu desteği sunacak. Titus, bilgisayar kontrolündeki düşmanların gayet zorlu olacağını ve arayüzün de çok kaliteli hazırlanacağını söylüyor. Görünen o ki, bu türün kısa sayılabilecek tarihindeki bütün gelişmelerden yararlanacaklar.

Bunlar olurken Titus'un geçtiğimiz günlerde satın aldığı Digital Integration da, *F/A-18E Super Hornet* adlı oyunu Mayıs ayı için yetiştirmeye çalışıyor. Uçuş simulasyonu hayranları, bu ekibi Apache ve Hind adlı oyunlardan hatırlayacaklardır.

F/A-18E'de üç büyük ve altı küçük senaryo ile neredeyse yüzlerce kez tekrar oynayabilmenizi sağlayacak bir görev editörü bulunacak. Savaş sırasındaki başarılarınız, ayrıntılı bir seyir defterinde sizin için tutulacak. Ayrıca kokpit de son derece gerçekçi bir şekilde hazırlanmış; üstelik hızlandırılmış 3D grafikler sayesinde aynı anda 200 yer aracının ve 60 uçağın hareketlerini izleyebileceksiniz. 16 kişiye kadar multiplayer desteğinin de sağlanması bekleniyor.

Titus ayrıca Top Gun filminin lisansını da Viacom'dan alacağını açıkladı. Anlaşmanın geçerli olacağı 1 Ocak 2000'den itibaren değişik platformlarda (PC, Mac ve Sega gibi) sanki yeni oyunlar göreceğiz.

Tam Size Göre

Empire ve Rowan'daki beyinlerden yepyeni bir uçuş simulasyonu

Uçuş simulasyonu kategorisinde oyun patlaması yaşanıyor; Empire Interactive de, Haziran'da çıkaracağı MiG Alley adlı simulasyonla bu kervana katılacak. Rowan Software (Birinci Dünya Savaşı'nı anlatan mükemmel oyun *Flying Corps*'un yapımcıları) tarafından geliştirilen *MiG Alley*, şimdiye kadar pek işlenmemiş olan Kore Savaşı'nı konu alacak.

Simulasyon hayranlarını oldukça memnun edecek derecede heyecanlı olan oyunda tek kişilik tarihi görevler, mini senaryolar ve görevleri ayrıntılı bir şekilde planlayıp istediğiniz düzeyde sorumluluk almanıza imkan veren bir ana senaryo bulunacak. Savaşlar oldukça hareketli geçecek ve elde ettiğiniz başarılar ya da yenilgiler oyunun her yönünü etkileyecek. Ancak tabii ki konuların tarihi akışına da sadık kalınacak ve önemli olaylar olmaları gereken zamanlarda gerçekleşecek.

MiG Alley'de aklınıza gelebilecek bütün uçaklar var: F86 Sabre, F84 Thunderjet, F80 Shooting Star, P51 Mustang ve MiG-15 başta olmak üzere bir sürü seçeneğiniz bulunuyor. Ayrıca oldukça kalabalık bir



***MiG Alley*'de sesli radyo iletişimi de bulunuyor, böylece Kore topraklarında yapayalnız kalırsanız yardım istemeniz mümkün olacak.**

gökyüzü görmeye de hazır olun; çünkü oyunda aynı anda 50 adet uçağı izleyebiliyorsunuz.

Görsel açıdan da oldukça başarılı olan MiG Alley'de, 3D hızlandırma sayesinde napalm patlamaları ve uçakların arkalarında bıraktıkları duman izi gibi efektler çok güzel yapılmış. Manzaralar hava fotoğraflarından modellenmiş ve savaşların geçtiği 1500*1200 km'lik alan oldukça hassas bir şekilde bilgisayara aktarılmış.

Rowan, yerdeki ve havadaki birimlerin yapay zeka (AI) düzeylerinin çok yüksek olacağını ve oyunu biraz renklendirmek isterseniz uçakların burun desenlerini istediğiniz gibi tasarlamanız için bir çizim ekranının da bulunacağını belirtiyor.

Monolith Tam Gaz

Oyunların ardı arkası kesilmiyor


Rage of Mages 2: Necromancer ölümsüzler ordusunu yenmek için kullanabileceğiniz tonlarca yeni büyü var.

Shogo ve *Blood II* gibi şaheserlerle adını oldukça pekiştiren Monolith Productions, şimdi de 1999 yılı içinde çıkaracağı iki yeni oyunu duyurdu.

Rage of Mages 2: Necromancer adlı oyun, strateji ve roleplaying türlerini karıştırmayı deneyen ve farklı tepkiler toplayan ilkinin devamı. Bu yeni oyun, Orta Doğu'nun çöllerinde ve bozkırlarında geçen 43 değişik göreviyle ilk oyunda yapılan hataları düzeltme çabası olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun amacı, ölümsüzleri yenmeye yetecek kadar güçlü bir ordu kurmak, mistik bir tacı bulmak ve korkunç Necromancer'ı yok etmek. 200'den fazla yeni silah, zırh, büyü, nesne ve binanın bulunduğu oyunda ayrıca 52 yepyeni ırk ve 14 yeni canavar var. Bir harita editörü de oyunla birlikte sunulacak ve multi-player desteği de 16 kişiye kadar olacak. *Rage of Mages 2*'nin 1999'un ilkbaharında çıkması bekleniyor.

Şirketin kendi LithTech motorunu kullanan ancak third-person perspektifinin tercih edildiği Sanity adlı aksiyon oyununda ise iki farklı şekilde oynamanız mümkün. Tek kişilik oyunda doğaüstü güçlere sahip olan ve insanlığı korumak için 20 bölümlük bir göreve yollanan Nathaniel Cain rolünü üstleniyorsunuz. Multi-player oyunda ise her bir oyuncu 12 değişik doğaüstü güçten istediğini seçebiliyor ve kontrolü ele geçirdikçe rakiplerini yok etmek için daha güçlü büyüler kullanabiliyor. Ancak hassas bir denge kurmanız lazım; çünkü karakteriniz, yeni yetenekler ve güçler edindikçe bunları kullanmak için sağlığından ve "aklından" ödün vermesi gerekiyor. Gereksiz işlerle uğraşırsanız beyninizin patlaması an meselesi! Aynı anda 16 kişinin oynayabilmesi beklenen Sanity'nin çıkışı şimdilik sonbahar gibi görünüyor.

Sumter'dan Alexandria'ya

Sierra, Impressions'tan iki yeni oyun çıkaracağını duyurdu


Impressions'ın Caesar serisinin hayranları, imparatorluk kurma yeteneklerini bu kez Mısır topraklarında denemeyi çok heyecanlı bulabilirler.

Sierra'nın yayınladığı başarılı Caesar ve Civil War Generals serilerinin yaratıcıları Impressions Software, 1999'un ilerleyen aylarında her iki oyunun devamının geleceğini açıkladı.

Yeni şehir simulasyonu oyunu bu sefer Afrika'nın güneyinde geçecek. *Pharaoh*, Caesar oyunlarının başlattığı geleneği sürdürecek; ancak bu kez piramitler dikerek Nil nehri kıyılarında bir Mısır uygarlığı kurmak için uğraşacağız. Oyun M.Ö.2900 - M.Ö.700 yılları arasını kapsayacak ve senaryolar da aşağı yukarı Mısır tarihinin dönemlerine denk düşecek.

Bu arada General Sherman olma hayali kuranlar da Civil War Generals III'ün çıkışını dört gözle bekleyebilirler. Eyaletler arasındaki savaş başladığında birimlerinizin silah ihtiyaçlarını karşılamak üzere teknolojideki son gelişmeleri kullanmanız gerekecek, bu da ekonominizi iyi yönetmenize bağlı. Kaynak yönetimi bu kez çok daha büyük önem taşıyor. Ayrıca *CWG III*'de oyuncular, oyunun karmaşıklığını değiştirmek için yeni kurallar ekleyip çıkarabilecekler.

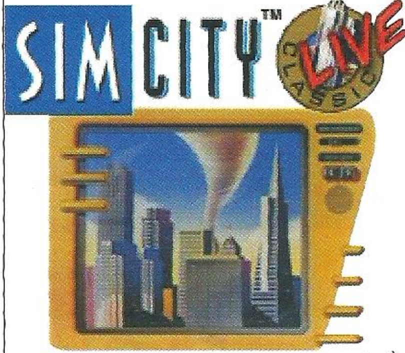
Haber Özetleri

Dava Sonuçlandı

Oyuncularla *Ultima Online* arasında Haziran'dan beri süre dava sonunda karara bağlandı. Paralarının geri ödenmesini ve ücretsiz olarak oynamayı isteyen davacılar hiçbir şey elde edemediler. Aslına bakılırsa davadan kazançlı çıkan tek taraf, Electronic Arts tarafından ödenecek 15,000 dolarlık tazminatı alacak olan San Jose Tech Museum of Innovation müzesi oldu.

GT'nin Alışveriş Cümbüşü

Geçen ay Legend Entertainment'ın, GT Interactive için *Unreal* bölüm paketi ve *Unreal 2* üzerinde çalıştığını duyurmuştuk; geçtiğimiz günlerde ise GT'nin Legend'ı satın alarak bünyesine kattığı şirket listesini iyice kabarttığını öğrendik. Dönen paralar hakkında bir açıklama yapılmadı. GT, ayrıca Justin Chin ve LucasArts'ın *Jedi Knight* ekibinin eski çalışanlarının kurduğu Infinite Machine ile de anlaşma imzaladı. Bu anlaşma, yalnızca tek oyunu kapsıyor (farklı platformlarda); ancak GT'ye bölüm paketi çıkarma ve oyunun devamını hazırlama hakkı veriyor. IM'in oyunu hakkında şimdilik pek bir şey bilmiyoruz, yalnızca kendi geliştirecekleri bir motoru kullanan ve roleplaying ögeleri de içeren bir 3D aksiyon oyunu olacağı belli.



Bedavaya Şehir Kurun

SimCity çılgınlığının nasıl başladığını merak ediyorsanız *www.simcity.com* adresine bir göz atın. Maxis, oyunun 10. yıldönümünü kutlamak amacıyla bu klasiğin Net üzerinde ücretsiz olarak oynanabilen bir versiyonunu hazırlamış. Yalnızca tek kişiyle oynanabilen bu oyunda, kendi şehrinizi kurarken diğer oyuncularla sohbet edip ipucu alışverişinde bulunabiliyorsunuz.

Ciddi Yarışlar

Warbirds oyunu ile ünlenen Interactive Creations'ın eski sözcüsü Bob McCarthy tarafından kurulan Motorsports Simulations, yarış simulasyonları sahnesine yeni adım atan bir şirket. İlkbaharda bir online oyun yayınlamayı düşünen ekip, yaza doğru da tam versiyon bir oyunla karşımızda olacak. Ayrıca piyasanın ağır toplarıyla da bazı anlaşmalar yapan şirket, yarış dünyasından isimleri de bünyesinde barındıracak. Ayrıntıları size iletmeye devam edeceğiz.

RedEye Sahneye Çıkıyor

RedEye Interactive, 989 Studios'dan türeyen (ki o da medya devi Sony'den türemişti) yeni şirketin adı. Taraflar arasındaki anlaşma, yeni kurulan bu şirketin çıkaracağı tüm oyunların özel online dağıtım haklarının yalnızca Sony Online Entertainment'a ait olmasını öngörüyor. RedEye'ın dört tane online oyun (bunlardan biri de merakla beklenen çok oyunculu roleplaying oyunu *EverQuest*) hazırlaması planlanıyor. Sony, ayrıca online bir tank savaşı oyunu olan *Tanarus*'un haklarını RedEye'a bıraktığını da açıkladı.

UbiSoft Güvende

UbiSoft, yazılım kopyalama ve korsanlığını önlemek amacıyla Macrovision Corporation'ın SafeDisc teknolojisini kullanan şirketlerin arasına katıldı. Safedisc, master CD'nin çoğaltılmaya gönderilmeden önce üzerine yerleştirilen dijital bir 'imza' sayesinde CD yazıcılar tarafından kopyalanamamasını sağlıyor. Kullanıcı yazılımı çalıştırdığında program, o imzayı arıyor ve eğer bulamazsa çalışmıyor. GT Interactive, MicroProse, Red Storm Entertainment, Take 2 Interactive ve TalonSoft da dahil olmak üzere toplam 32 şirket bu teknolojiden yararlanıyor.

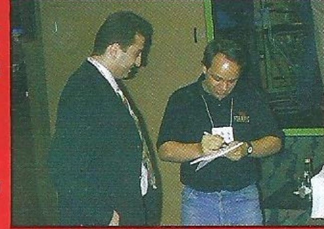
Loki, Linux'a Göz Kırpıyor

Activison ve Loki Entertainment Software, *Civilization: Call to Power*'ı Linux işletim sistemine aktarmak için kolları sıvadı. Loki başkanı Scott Draeker'e göre bu oyun, Linux platformunda çıkan ilk ticari oyun olacak. Oyunun hem Windows, hem de Linux versiyonunun ilkbaharda çıkması planlanıyor. Loki, gelecekte daha birçok oyunu Linux'a aktarma planları kuruyor.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

PC Gamer ofisi bu ay çocuklar gibi şendi. Herkese yetecek kadar güzel oyun vardı. HOMM III ve Alpha Centauri günümüzün çoğunu aldı. Sadece Göksu, yıllardır heyecanla beklediği Alpha Centauri'de aradığını bulamamanın acısını yaşıyordu. Aslında geçen sene E3'de Sid Meier'den söz almıştı. Sid, Alpha Centauri'yi taş gibi yapacaktı, tam da Göksu'nun istediği gibi olacaktı. Ama sonuç Göksu'yu mutlu etmemişti işte. Hayal kırıklığıyla telefona sarılan Göksu, Sid ile yarım saat kadar süren bir telefon konuşması yaptı. Göksu telefonu hiddetle kapadığında hepimiz bu iki dostun yollarının ayrıldığının farkındaydık. Diğer yandan strateji oyunlarında dergimizin en kıdemli ismi olan Masaüstü Generali Tuğbek, Centauri'ye tam not verdi. Tuğbek'in Alpha centauri için sarf ettiği güzel sözler Göksu'nun hüznünü artırmaktan daha öteye gitmedi. Neyse ki HOMM III tam zamanında gelip devreye girdi ve Alpha Centauri tartışmalarına bir perde çekti. Gerçi herkes Centauri oynamaya devam etti ama pek fazla sözü edilmedi. Öğle ve gece yemeği muhabbetlerinde hep HOMM III'den bahsedildi. Tüm bunlardan etkilenmeyen bir tek Gökhan vardı. Alpha Centauri'ye "Bu nasıl bir oyun?" yorumunu yapan, HOMM III'ün arayüzüne ise boş boş bakan Gökhan tüm bu karışık (!) oyunları bir yana bırakıp NBA ve Rouge Squadron oynamaktan mutluydu.



1. *Heroes of Might and Magic III* .... *Herkes*
2. *Alpha Centauri* . *Herkes (Göksu ve Gökhan hariç)*
3. *Baldur's Gate* ..... *Güven, Tuğbek, Ahmet, Serpil*
4. *Championship Manager III* .... *Cem, Mustafa*
5. *South Park* .... *Kaan, Mustafa*
6. *Alien vs Predator: Marine Demo* ... *Güven, Kaan*
7. *Resident Evil 2* .... *Mustafa, Kaan*
8. *Falcon 4.0* .... *Gülçin*
9. *Myth2: Soulblighter* .... *Tuğbek, Muhasebe*
10. *Rouge Squadron* .... *Gökhan, Antonio*

Kendin Yap, Kendin Oyna

Raven Software, hem *Heretic*'in hem de *Hexen*'in kaynak kodlarını yayınladı. Kurulum programı ve açıklamalarıyla toplam 1MB tutan dosya, *www2.ravensoft.com* adresinden indirilebilir. Raven Studios'un Başkan Yardımcısı Brian Raffel şöyle diyor: "Umuyoruz ki insanlar yüksek çözünürlükleri, multi-player özelliklerini ve BeOS veya Linux gibi yeni işletim sistemlerini destekleyerek *GL Heretic* ya da *GL Hexen* gibi oyunlar yaparlar."

KISS Oyununda LithTech Motoru Kullanılacak

Ion Storm'dan kopan asi gençler BloodShot Entertainment, *KISS: Psycho Circus* adlı ilk oyununda LithTech motorunu kullanacağını açıkladı. Motorun seçilmesinin nedeni, *Quake II* veya *Unreal*'a göre daha düşük olan fiyatı değil, sunduğu özellikler (en azından BloodShot'ın baş programcısı John Wright böyle diyor). "Eğer LithTech motorunun fiyatı, rakiplerinin fiyatları kadar olsaydı birçok nedenden dolayı yine onu seçerdik. Elbette düşük fiyat çok güzel birşey, özellikle de o düşük fiyata olağanüstü bir teknoloji satın alıyorsanız..."

alfa data



ALFA BLUE

INTEL 440 LX AGP MAIN BOARD
32MB S-DIMM RAM
3.2GB ULTRA / DMA-33 HDD
4MB S3 VIRGE AGP VGA
14" 0.28DPI DIGITAL MONİTÖR
3.5" 1.44MB FLOPPY
AT MINI TOWER CASE
MOUSE-Q TÜRKÇE KLAVYE

INTEL CELERON 333A	472.-
INTEL CELERON 366A	502.-
INTEL CELERON 400A	552.-

ALFA POWER

INTEL 440 LX AT MAIN BOARD
32MB S-DIMM RAM
3.2GB ULTRA/DMA-33 HDD
4MB S3 VIRGE PCI VGA
14" 0.28DPI DIGITAL MONİTÖR
3.5" 1.44MB FLOPPY
AT MIDI TOWER CASE
MOUSE-Q TÜRKÇE KLAVYE
40X CD ROM
16BIT SES KARTI+SPK+MIC

INTEL CELERON 333A	521.-
INTEL CELERON 366A	551.-
INTEL CELERON 400A	601.-

ALFA TIGER

INTEL 440 BX 100Mhz ATX MAIN BOARD
32MB 100Mhz S-DIMM RAM
4.3GB ULTRA/DMA-33 HDD
8MB INTEL 740 AGP ZX VGA
15" 0.28DPI DIGITAL MONİTÖR
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
MOUSE-Q TÜRKÇE KLAVYE
40X CD ROM
16 SES KARTI+SPK+MIC

INTEL CELERON 333A	604.-
INTEL CELERON 366A	634.-
INTEL CELERON 400A	684.-
INTEL PENTIUM II 350	707.-
INTEL PENTIUM II 400	827.-
INTEL PENTIUM II 450	1.032.-





ALFA LEGACY

MSI BX100Mhz ATX M.BOARD
64MB 100Mhz S-DIMM RAM
4.3GB ULTRA/DMA-33 HDD
8MB INTEL 740 AGP 2X VGA
14" 0.28DPI HYUNDAI 4848 DGT
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 QTR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56 INT. PCI V90 MODEM
ENCORE 80 WATT SPEAKER

INTEL CELERON 333A	723.-
INTEL CELERON 366A	753.-
INTEL CELERON 400A	803.-
INTEL PENTIUM II 350	826.-
INTEL PENTIUM II 400	946.-
INTEL PENTIUM II 450	1.151.-
INTEL PENTIUM III 450	1.181.-

ALFA NICE

INTEL 440 BX 100Mhz ATX M BOARD
64MB 100Mhz S-DIMM RAM
4.3 GB ULTRA/DMA-33 HDD
8MB INTEL 740 AGP 2X VGA
15" 0.28DPI HYUNDAI 5870 OSD
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 QTR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. PCI V.90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON 333A	746.-
INTEL CELERON 366A	776.-
INTEL CELERON 400A	826.-
INTEL PENTIUM II 350	919.-
INTEL PENTIUM II 400	959.-
INTEL PENTIUM II 450	1.125.-
INTEL PENTIUM III 450	1.359.-

ALFA SPEED

GIGABYTE BXC 100Mhz ATX M.BOARD
64MB 100Mhz S-DIMM RAM
6.4 GB ULTRA DMA-33 HDD
16MB PROLINK TNT AGP
15" 0.28DPI HYUNDAI 5870 OSD
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 QTR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. APACHE PCI V90 MODEM
ENCORE 80 WATT SPEAKER

INTEL CELERON 333A	873.-
INTEL CELERON 366A	903.-
INTEL CELERON 400A	953.-
INTEL PENTIUM II 350	976.-
INTEL PENTIUM II 400	1.096.-
INTEL PENTIUM II 450	1.301.-
INTEL PENTIUM III 450	1.330.-





ALFA PRO

ABIT BX 100Mhz ATX M. BOARD
64MB 100Mhz S-DIMM RAM
6.4 GB WESTERN DIGITAL HDD
16MB CREATIVE TNT AGP
15" 0.28DPI HYUNDAI 5870 OSD
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 QTR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON 333A	876.-
INTEL CELERON 366A	906.-
INTEL CELERON 400A	956.-
INTEL PENTIUM II 350	979.-
INTEL PENTIUM II 400	1.099.-
INTEL PENTIUM II 450	1.304.-
INTEL PENTIUM III 450	1.334.-

ALFA CAD/CAM

ASUS P2B 100Mhz ATX MAIN BOARD
64MB 100Mhz S-DIMM RAM
6.4 GB WESTERN DIGITAL HDD
16MB ASUS V3400 TNT VIDEO IN/AOT
15" 0.28DPI HYUNDAI 5870 OSD
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 QTR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. APACHE PCI V.90 MODEM
ENCORE 80 WATT SPEAKER

INTEL CELERON 333A	941.-
INTEL CELERON 366A	971.-
INTEL CELERON 400A	1.021.-
INTEL PENTIUM II 350	1.044.-
INTEL PENTIUM II 400	1.164.-
INTEL PENTIUM II 450	1.369.-
INTEL PENTIUM III 450	1.399.-

ALFA PRO CAD

ASUS P2B 100Mhz ATX MAIN BOARD
64MB 100Mhz S-DIMM RAM
8.4 GB WESTERN DIGITAL HDD
16MB ASUS V3400 TNT VIDEO IN/AOUT
17" 0.28HYUNDAI 7770 OSD
3.5" 1.44MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE-PS/2 QTR. KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI
56K INT. APACHE PCI V.90 MODEM
ENCORE 80WATT SPEAKER

INTEL CELERON 333A	1.063.-
INTEL CELERON 366A	1.093.-
INTEL CELERON 400A	1.143.-
INTEL PENTIUM II 350	1.166.-
INTEL PENTIUM II 400	1.286.-
INTEL PENTIUM II 450	1.491.-
INTEL PENTIUM III 450	1.521.-



intel *Microsoft*
Yetkili Sistem Ureticisi

* Fiyatlara %15 K.D.V. ilave edilecektir.
* Fiyatlarımız Dolar ($) cinsindendir.
* Tüm logo ve markalar sahiplerine aittir.
* Sistemlere işletim sistemi dahil değildir.
* Fiyatlarda değişiklik yapma hakkımız saklıdır.
* Kampanya stoklarla sınırlıdır.

Tamam



ASYA BİLGİSAYAR OTOMASYON SİSTEMLERİ İTH.İHR.SAN.TİC.LTD.ŞTİ.

MERKEZ: OSMANAĞA MAH. MÜHÜRDAR FUAT SOK. NO:8 KADIKÖY/İSTANBUL
TEL: (0216) 330 88 35 - 330 88 36 - 330 88 37 FAX: (0216) 414 98 95
ŞUBE: BATI MAH. DR.ORHAN MALTEPE CAD. NO:22/C PENDİK
TEL: (0216) 354 30 48 - 390 16 82 - 375 29 45 - 390 04 98



SİMULASYON HAYRANLARI YILLARDIR "ELEKTRONİK SAVAŞ ALANI" RÜYALARI GÖRÜRLER — Bu online dünyada oyuncular, ordular oluşturarak rakiplerine uçaklar, tanklar, gemiler ve helikopterlerle saldıracaklar. Şu sıralar Jane's Combat Simulations, bu rüyayı gerçeğe çevirme yolunda ilk adımları atıyor. Üstelik, Internet üzerinde oynanan oyunlarda devrim yaratacak yepyeni bir bakış açısıyla...

DÜNYA SAVAŞTA

T. LIAM McDONALD



"Yeni yerşekli sistemi ve uçuş modeli sayesinde gerçekçilik oldukça artacak. US Air Force, genel amaçlı bir simulasyon olsa da birçok yönden tek uçaklı simulasyonlar kadar ayrıntılı. İkisi arasındaki dengeyi çok iyi kurduk."

PAUL GRACE, JANE'S COMBAT SIMULATIONS

ONLINE SAVAŞ simulasyonlarında hep kutsal bir rüya vardır, geliştiricilerin yıllardır hayalini kurduğu eşsiz bir ideal: Tamamen birbirine bağlı, dev gibi bir multi-player savaş alanı. Haydi biraz hayal kuralım:

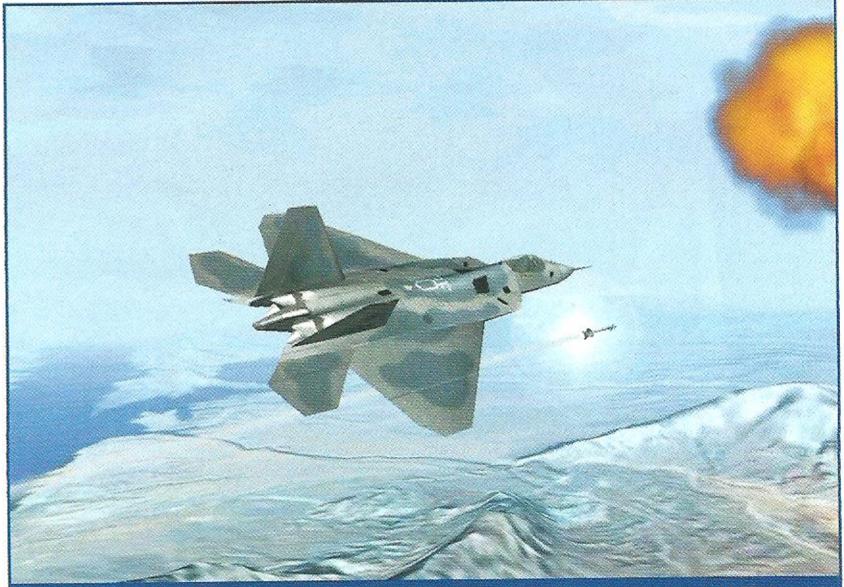
Yerin altında bombalara karşı korumalı özel bir yerde tutulan bir sunucuda, tamamen üç boyutlu bir oyun dünyası yatıyor. Bu dünyada birbiriyle savaşan taraflar var, her birinin kendi binaları, sığınakları, uçak pistleri, limanları, köprüleri ve diğer altyapıları bulunuyor. Herkesin kendi kara, hava ve deniz kuvvetlerinden oluşan bir ordusu var. Herkes bir şeyler yüzünden diğerlerine ateş püskürüyor. Bir sonraki savaş için toplanıyorlar.

Los Angeles'ta aynı ağa bağlı 4 kişi, A-10 simulasyonlarını çalıştırıyor ve sanal savaş alanına dalıyorlar: Amaçları, oldukça hızlı ilerleyen düşmana gözdağı vermek.

Trenton, Greensboro, Lancaster ve Oxford'daki diğer dört pilot da F-16'larına atlayıp gökyüzüne doğru havalanıyorlar. Bütün dünya üzerinde Avustralya'dan Zaire'ye kadar daha binlerce simulasyon düşkünü F-15'lerle, F/A-18'lerle, MiG-29'larla ve EF2000'lerle havalanıyor, her birinin bu üç boyutlu dünyada değişik hedefleri var.

688 denizaltı simulasyonuna sahip Tel Aviv'li bir çocuk da dipten ve derinden ilerliyor. Amacı, kara hedeflerini Tomahawk yağmuruna tutmak. Ama bu arada New York'tan bağlanan birinin bir gemi simulasyonu oynayarak kendisini takip ettiğinin farkında bile değil.

Peorica, Utica ve Toronto'daki üç kafadar, M1A2 tank simulasyonlarını çalıştırıyor ve düşman hattının gerisine sızabilen ilk takım olmak için mücadele etmeye başlıyor. Rusya'da bir yerlerde



Mead gölü üzerinde uçan bu çevik, güçlü ve kullanması kolay F-22 savaş uçağı, AIM-9 füzeleriyle hedefine zor anlar yaşatıyor (*Jane's US Air Force* oyununun tasarım aşaması).

Spec Ops simulasyonu çalıştıran birkaç Cossack de düşman hattını delerek üst düzey bir yetkiliye suikast düzenleme çabası içinde.

Her oyuncunun kendi evindeki sistemde bir simulasyon çalışıyor (zırhlıları, uçakları, gemileri, denizaltıları ve hatta piyadeleri konu alan simulasyonlar). Bu simulasyonların hepsi de aynı savaş alanına bağlı ve tüm dünya üzerinden binlerce oyuncuyu buluşturuyor. Savaş alanı tamamen sanal. Birleşik kuvvetler de insanlara karşı savaşan insanlardan oluşuyor.

Sizce bunlar hayal mi?

Şimdilik öyle, ancak Jane's Combat Simulations, bu rüyayı gerçeğe dönüştürmek için çalışıyor. Jane's üretim müdürlerinden Paul Grace, büyük bir multi-player savaş alanı konusunda bazı planlar yapıyor. Jane's firmasının şu andan itibaren yapacağı bütün simulasyonlar (hava, kara ya da deniz) bu sanal dünyaya bağlanabilecek. Projenin adı *Jane's World War* ve projeyi hayata geçirme yolunda atılan ilk adım da *US Air Force* adlı uçak simulasyonu olacak.

Sam Amca Sizi İstiyor

US Air Force, Jane's'in (ve ondan önce EA'in) uzun zamandır sürdürdüğü genel amaçlı simülasyon geleneğine sadık kalacak. Bu eski oyunlar arasında *Chuck Yeager's Air Combat, US Navy Fighters, ATF, Israeli Air Force* ve *WWII Fighters* bulunuyor. Bunlar herkese hitap etmeleri ve çok eğlenceli olmaları sayesinde oldukça bilinen simülasyonlar. Bunların arasına son olarak *USAF* katılacak, üstelik aralarındaki en iddialı oyun olması bekleniyor.

Konu, Vietnam Savaşı'ndan günümüze Birleşik Devletler Hava Kuvvetleri'nin tarihine dayanıyor. Uçaklar arasında Vietnam zamanından kalma F-105 bombardıman uçaklarından F-4E Phantom savaş uçaklarına, son derece sağlam F-15C ve F-15E'lerden F-16C ve F-22'lere, F-117 bombardıman uçağından tanklara karşı etkili olan A-10'a kadar her şey var. Tasarım aşamasındaki mekanlar arasında da Irak, Avrupa, Vietnam, Amerikan eğitim sahaları ve belki Kore de bulunacak, görevlerin ise bombalama, yakın destek, it dalaşı, devriye dolaşma ve eşlik etme görevleri gibi birçok değişik konu üzerine kurulu olması planlanıyor. Yedi tane yarı dinamik senaryo tasarlanıyor. Bunların görevleri önceden yazılmış olacak; ancak kaynaklar değişken olacak. US Air Force'un, Amerikan Deniz Kuvvetleri ya da Israeli Air Force'tan değişik bir rolü olduğu için simulasyonda da farklı bir duygu verilmeye çalışılacak. Uçak gemisine inişlerin olmaması, değişik mekanlar ve hava bombardımanlarına verilen büyük önem, *USAF*'u diğerlerinden ayıracak.

Jane's için Israeli Air Force'u hazır-



F-177 Stealth bombardıman uçağının pürüzsüz görünümü, Pixel Multimedia tarafından *US Air Force* için yeniden modelleniyor (burada dost bir üssün üzerinde uçarken görüyorsunuz).

"Oyuncunun her seferinde farklı pilotlarla uçtuğu hissini verebilmek için düşmanlarda ve oyuncunun kendi adamlarında değişik türde yapay zekalar kullandık."

RAMY WEITZ, CEO, MULTIMEDIA BAŞKANI

USAF UÇAKLARI

F-105 *(SALDIRI)*



Vietnam'da bombardımanın büyük bir kısmını F-105 yapmıştı. O zaman için oldukça karmaşık olan radar sistemi ve 340 kiloluk sekiz bombasıyla çok güçlü bir uçaktı; ayrıca savaş sırasında bazı MiG'lerin düşürülmesinde de katkısı olmuştu.

F-4E Phantom *(SALDIRI)*



Phantom, en başlarda yalnızca füzeleri olan silahsız bir uçaktı. Ancak daha sonradan Hava Kuvvetleri, Phantom'a M-61A1 silahını ekledi ve Vietnam'da saldırı uçağı olarak oldukça fazla kullandı.

F-15C/E *(HAVA ÜSTÜNLÜĞÜ)*



F-15 Eagle büyük, pahalı ve vurulması zor bir uçak. Tek kişilik olan F-15C, yerini iki kişilik F-15E'ye bıraktı. Yapılan diğer değişikliklerle her hava koşulunda kullanılabilen, alçakta da etkili bir bombardıman uçağı haline geldi.

F-16C *(AVCI)*



F-16, F-15'e ucuz bir alternatif olması amacıyla geliştirilmişti; çünkü uçaklar gitgide daha büyük ve pahalı olmaya başlamıştı. Hafif ve küçük olsa da "fly-by-wire" türü kontrolü sayesinde inanılmaz bir manevra yeteneği var.

F-117 *(BOMBARDIMAN)*



"F" sınıfı olmasına rağmen F-117 aslında bir bombardıman uçağıdır, hem de "stealth" tipi bir bombardıman uçağı. Radarda görünmeyen bu uçak, yaratılırken yanıltma amacıyla "F" sınıfı gibi gösterilmiştir. Lazer güdümlü sistemi sayesinde 900 kiloluk bombaları hedefe tam olarak atabilir.

A-10 *(YAKIN DESTEK)*



A-10, ağır silahlı ve özellikle tanklara karşı etkili eşsiz bir uçak. Üzerinde 8 tonluk bomba taşıyabilir ve makineli silahları, zırhları rahatlıkla deler.

F-22 *(AVCI/BOMBARDIMAN)*



Hava Kuvvetleri'nin yeni nesil yüksek teknoloji ürünü avcı/bombardıman uçağı. Kullanması kolay, vurulması zor ve avcı rolünden bombardıman uçağı rolüne de kolaylıkla geçebiliyor.

layan İsrail kökenli firma Pixel Multimedia, yepyeni bir yerşekli ve aerodinamik modeli yaratmakla meşgul. Bu yeni tasarım tamamen sil baştan yapılıyor ve yalnızca donanım desteği sunması bekleniyor. Bu yüzden IAF'den daha düşük bir sistemde çalışması mümkün; çünkü genellikle CPU'ya atılan yükü bu sefer Glide ve Direct3D taşıyacak. Pixel Genel Müdürü Ramy Weitz şöyle diyor: "Bir uydu fotoğrafının gerçekçi görünümü (mesela *IAF* motoru bu türdendi) ile donanımla hızlandırılan motorların düzgün görünüşleri ve yüksek frame-rate'lerini birleştiriyor. Yeni uçuş modelleri daha gerçekçi ve oyunda kontrol edilen nesneler de daha incelikli."

Birkaç değişik sebep yüzünden tasarımcılar, *IAF* ya da *WWII* motorlarının yerine yeni bir motor kullanmayı tercih etmişler. *IAF*'un grafikleri çok temizdi; ancak yüksek çözünürlüklere, daha fazla ayrıntıya ve sağlam 3D desteğine ihtiyacı vardı. Öte yandan keskin WWII Fighters motorunda da fotoğraf kalitesinde görüntüler yerine doku tabanlı grafikler kullanılmıştı. Ekip, çok hassas doku haritaları ve ayrıntılı yükseklik modellerine sahip yerşekilleri istiyordu, bu yüzden de yeni bir motor gerekliydi. Bu yeni tasarımda, kaydedilmiş bir görevde istediğiniz noktada kontrolü ele almanıza imkan veren bir görev kaydetme ve oynatma özelliği de bulunacak.



Yeni F-22'nin becerileri, hedefi uzaktan vurmada (üstte) ya da eski tarz bir çatışma için düşmanın dibine kadar sokulmada (altta) çok işe yarıyor.

Önceki Jane's/EA simulasyonları, gerçekçilik bakımından orta düzeyle üst düzey arasında bir yerde bulunuyordu ve karmaşık uçuş modelleri bulunmadığı için birçok simulasyon hastası tarafından biraz küçük görülürlerdi. *F-15* gibi tek uçaklı simulasyonlardan farklı olarak sekiz uçağı birden modellemek gerektiği için ister istemez daha genel bir modelleme yapmak zorunluluğu ortaya çıkmış (mesela karmaşık sensör sistemleri nispeten basit komutlarla kullanılabiliyor). *WWII Fighters* ve *IAF* gibi yeni sayılabilecek oyunlarda, avionikler olmasa bile uçuş modelleri daha iyi ve daha gerçekçi bir hal almıştı. "Hem oyuncunun, hem de bilgisayar kontrollü uçakların uçuş modellerini, kullanıcının belirlediği zorluk düzeyine göre ayarlıyoruz" diyor Weitz. "En yüksek düzey seçildiğinde uçuş modelimiz, tek uçaklı simulasyonlardaki (study-sim) modellerle boy ölçüşebilir (mesela kalkışlar ve inişler konusunda). Düşük zorluk seviyelerinde ise uçuş modeli daha çok *IAF*'dekine benzeyen basit bir model oluyor."

Gerçekçilik söz konusu olduğunda ise Grace şunları söylüyor: "*USAF*'un gerçekçilik düzeyi çok yüksek. *IAF*'tan daha ayrıntılı, tek uçaklı simulasyonlardan biraz daha sade. Yeni yerşekli sistemi ve uçuş modeli sayesinde gerçekçilik çok arttı. *USAF*, genel bir oyun olsa da birçok yönden tek uçaklı simulasyonlardaki derinliği yakalıyor. Bu dengeyi çok iyi kurduk."

Daha Gerçek ve Daha Basit

Gerçekçiliğin bu kadar artmasındaki diğer bir etken de "altı açılı serbestlik" kullanan yeni motor. Artık tablolar üzerine kurulu motorlar yerlerinin yavaş yavaş fizik üzerine kurulu motorlara bırakmaya başlıyor. *IAF*'tan *WWII*' ye kadar çıkan simulasyonlarda, Jane's'in uçuş modeli tasarımında



"Dünyanın denetimini ele geçirmek için savaşıyorsunuz. World War'a çalışırken takım arkadaşlarınız ve düşmanlarınız bu savaşta yer almışlar.



B2 bombardıman uçağı, yüksek irtifalardaki sortiler için çok uygun; ama güçlü savaş uçakları karşısında pek şansı yok.

ki kademeli değişimi rahatça görebiliyoruz. Bir uçuş modeli kurmanın temel olarak iki yolu bulunuyor. Eskiden uçağın *performansıyla ilgili bir sürü bilgi,* tablolar yardımıyla ifade edilirdi. Bu tablolar, bir uçağın çeşitli durumlarda nasıl hareket edip nasıl tepkiler vereceğini belirlerdi (mesela belli yüksekliklerdeyken şu kadar G'lik yerçekiminde nasıl tepki vereceği). Bu veriler sonradan fizik modeline yansıtılır ve oyuncunun o duyguyu hissetmesi sağlanırdı. Ancak modeller karmaşıklaştıkça tablolar da fazlasıyla büyümekte ve oldukça fazla bellek harcamaktaydı.

Bu sorunun çözümü fiziğin kendisini modellemekti, bazıları buna "altı açılı serbestlik" diyor. Saf bir fizik modelinde, bir uçağın bütün kontrol yüzeyleri, hatta kontrolle ilgisi olmayan yüzeyler bile dört farklı vektör değerine sahiptir: Kaldırma, sürükleme, ağırlık ve itme. Uçaklar, bu değerlere sahip modeller kullanılarak hazırlanır ve bu değerleri yorumlayabilen karmaşık bir gerçek fizik motoruyla birlikte kullanıldığı anda gerçek bir uçağın uçması gerektiği gibi uçar. Sonuçta daha az bellek kullanılarak daha iyi bir performans ve modelleme sağlanmış olur; ancak bu işlem son derece ayrıntılıdır. Son birkaç senedir simulasyonlar bu yönde seyrediyor, *WWII Fighters* ve *USAF*'ta ise tamamen bu modelleme tarzı kullanılıyor.

Weitz şöyle devam ediyor: "Pixel, modellenen uçaklardan her birini, o uçak hakkında uzmanlaşmış pilotlara test ettirir ve veri tablolarında belirtilmeyen fiziksel olaylar hakkında da onlardan bilgi alır. 120K'da bir F-4'ün makas hareketini hiçbir tablo açıklayamaz, ancak tecrübe açıklayabilir. Gelişmiş kontroller sayesinde arızaları ve belli uçakların tipik özelliklerini modellememiz mümkün." Uçağa



Her zaman baş belası olan havada yakıt ikmali işi, *US Air Force*'ta önemli bir yere sahip. Bu resimde yakıtı bitmiş bir F-15E Eagle, dev gibi KC-135'in deposunu boşaltmakla meşgul.

özel modellemeye örnek olarak, F-15'in yakıt kıtlığı nedeniyle ters yerçekiminde uçamamasını gösterebiliriz. Hasar modelleri ise *WWII Fighters'a göre* biraz daha basit; çünkü modern füze savaşlarında artık daha az karmaşık hasarlar yaratılıyor.

Pixel, tek kişilik oyunda daha zorlu rakipler yaratmak amacıyla yeni yapay zeka teknikleri de kullanıyor. Weitz, bu yeni Al'nin tam ayrıntılarını vermedi; ama çeşitli hava kuvvetleri için tasarlanmış karar verme programlarından ve stratejik simulasyonlardan yararlandıklarını belirtti ve şöyle devam etti: "Bu teknikler, Al konusunda çok daha karmaşık davranışlar yaratmamıza imkan verdi. Böylece farklı Al'ler bile oluşturabildik. Düşmanların değişik türde yapay zekaları bulunuyor (mesela her bir ülkenin pilotlarının davranış şekilleri farklı), ayrıca oyuncunun her seferinde değişik adamlarla uçtuğunu hissetmesi açısından emrindeki adamların da yapay zekaları değişik olacak. Bu mekanizma sayesinde ayrıca yerdeki nesnelerin de yapay zekaları iyileştirilecek."

Jane's'in geçmişte yaptığı simulasyonlarda genellikle basitleştirilmiş uçuş karakteristikleri ve avionikler kullanılırdı, böylece daha kapsamlı bir oyun sunulmuş ve herkese hitap edilmiş olurdu. Son birkaç oyunda ve yakında çıkacak *USAF*'ta, uçakların karakteristikleri ve verdikleri duygular çok daha ayrıntılı ve gerçekçi bir hal almış. Bir yerine sekiz değişik uçağa sahip bir simulasyon yapıyorsanız ister istemez bazı şeylerden fedakarlık yapmanız lazım,Bu yüzden de *Longbow* veya *F-15*'teki gibi sensörlerin ve alt sistemlerin en ince ayrıntılara kadar inilmesini beklemek doğru olmaz. Yine de bu simulasyonlar (o eski *Chuck Yeager*'dan başlayarak), oldukça eğlenceli oynanışları sayesinde herkesin ilgisini çekiyor; ayrıca çok sağlam multi-player desteği de veriyorlar.

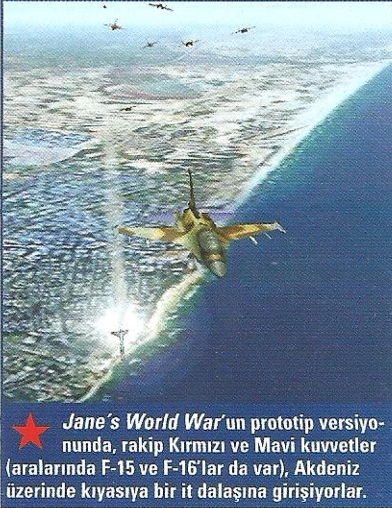
Artık yeni bir özellikleri daha var: *US Air Force* ile başlayarak multi-player hava savaşları konusunda çıta biraz daha yükseltilecek.

Dünya Savaşta

Jane's World War gibi bir projeyi aklımızda canlandırmak kolay olsa da hayata geçirmek çok zor. "*Ultima Online* türü bir dünyayı savaş simulasyonları için yaratmak" olarak özetlenebilecek bu fikir, aslında multi-player kavramının gelişmesinin doğal bir sonucu. Ancak *Ultima Online*'da yaşanan sorunları görünce önümüzde bazı tehlikelerin bulunduğunu anlıyoruz. Jane's ekibi, Origin'deki arkadaşlarının hatalarından ders alıyor ve tamamen özgün bir oyun ortamı yaratma yolundaki adımlarını dikkatli atıyor. Eğer işe yararsa ileride dönüp baktığımızda bu yapılanları, online simulasyonların başlangıç noktası olarak görmemiz mümkün.

Piyasada *Warbirds* ve *Air Warrior* gibi online savaş oyunları bulunsa da, Jane's firmasının oyunu yepyeni bir şey olacak. Geleneksel online simulasyonlarda, it dalaşı sanki büyük bir özellikmiş gibi sunuluyor. Her oyun alanında birkaç düzine oyuncuyu çekip çevirebiliyorlar. Oyunun dünyası neredeyse sadece havadan ibaret, yeryüzü yalnızca çakılabileceğiniz bir alan. Üstelik bu dünya, sürekliliği olan bir dünya da değil.

Buna karşın *Jane's World War*, son derece esnek ve sürekli gelişen bir oyun dünyası olacak. Rakamlar inanılmaz, gelecekte çıkacağı belirtilen eklentiler olağanüstü ve arena da hasarları kalıcı olan "gerçek" bir ortam. Jane's'in yapmaya çalıştığı şey, müşterinin bir Jane's simulasyonu aldıktan sonra onunla *World War*'a girerek dünyanın dört bir yanından değişik yetenekleri ve ilgi alanları olan oyuncularla oynamasını sağlayacak alt yapıyı oluşturmak. İnsanlar bu savaşa istedikleri simulasyonla katılabilecekler, ister bir tank ya da denizaltı oyunuyla, ister bir helikopter ya da uçak simulasyonuyla. Sonra da dünyayı fethetmek amacıyla diğer insanlarla işbirliği yapacaklar. Zırhlı bir araç, hava desteği istediği zaman "gerçekten de" o görevi yapacak


Jane's World War'un prototip versiyonunda, rakip Kırmızı ve Mavi kuvvetler (aralarında F-15 ve F-16'lar da var), Akdeniz üzerinde kıyasıya bir it dalaşına girişiyorlar.

olan insanlara seslenmiş olacak.

"*Jane's World War*, kullanıcılara savaş simulasyonları oynamanın birçok farklı yolunu sunmamızı sağlayan çok esnek bir sistem" diyor Grace. "Başlangıçta, bir sunucuda çalışan yeryüzüne dayalı bir savaş oyunumuz var. Oyuncular kendi ürünlerini (*USAF*) kullanarak bu savaşın akışını değiştirebiliyorlar, böylece oyun bir uçak simulasyonu görünümü alabiliyor. Test boyunca yalnız tek oyun kullanmayı düşünüyoruz, böylece *World War*'un diğer özellikleri üzerinde yoğunlaşabileceğiz. Dünyayı ele geçirmek amacıyla birbirine karşı mücadele eden ülkelere ihtiyacımız olacak. Oyunculara bunun için gerekli araçları sağlayacağız, başlangıç noktamız da *USAF* olacak."

Yeni ürünler çıktıkça *World War* da genişleyecek ve yeni araçlarla yeni savaş oyunlarını destekleyecek. Oyuncular her an bir tank oyunuyla, bir deniz simulasyonuyla ya da alt yapıya yeni katılan eski bir uçak simulasyonuyla karşılaşabilecekler. Hatta üst düzey strateji oyunları bile bu işin bir parçası olabilir. Birileri "general" rolünü üstlenerek taktikleri belirler ve alt düzey pilotlara, tanklara emirler verebilir. Modern bir savaştayken bir İkinci Dünya Savaşı simulasyonu kullanmak istemeyeceğinize göre değişik zamanlarda geçen birden fazla simulasyonun aynı



Aynen gerçek pilotların göreve hazır beklemesi gibi *Jane's World War*'da da düşmanın ani baskınlarına karşı her an çağırılacakmış gibi tetikte olmanız gerekebilir.

ANDY HOLLIS'İN EN SON ESERİ

A-10 WARTHOG



Körfez Savaşı sırasında Irak birliklerini en çok korkutan şey bir görüntü değil, onun sesiydi: A-10'un dev gibi motorlarının ve hava deliklerinin o kalın, homurdanan gürültüsü. "Warthog", zırha karşı son derece etkili; ağır titanyum zırhına sahip ve 30mm'lik makineli silahıyla hemen her şeyi delik deşik edecek kapasitede. Küt burnu ve büyük motorları sayesinde korkunç bir görünüme de sahip. Küçük ve hafif tasarımlı çevik avcı uçaklarının tam tersi olan A-10, aslında başka bir amaç için tasarlanmıştı: Kara desteği. Tıpkı Longbow gibi A-10'un da görevi, alçaktan uçup özellikle düşmanın zırhlarını hedef alarak kara kuvvetlerine destek olmak.

Bu eşsiz saldırı uçağını konu alan bir simulasyon yapma çabaları birçok kez karşımıza çıktı. Activision'ın *A-10 Cuba!* adlı oyunundaki uçuş ve cihaz modellemeleri iyi sayılabilirdi; ancak kitapçık ve görevlerin yapısı çok yetersizdi. Sierra'nın *A-10* oyunları ise hiçbir şekilde ciddi simulasyonlar değildi. Ancak şimdi Andy Hollis tarafından yönetilen Jane's ekibi, gözlerini bu uçağa çevirdiği için belki de ilk kez doğru dürüst bir A-10 simulasyonu görebileceğiz. Aslında Jane's *A-10 Warthog*, *Longbow* oyunlarıyla bazı benzerlikler gösterecek. Bunların her ikisi de alçaktan uçan ve kara kuvvetlerine destek veren saldırı araçları. Hollis'e göre bu yeni simulasyonu hazırlama kararını vermelerinde en önemli etken buymuş. "Görünümü ve yetenekleri açısından eşsiz, ancak sistem bakımından biraz basit bir uçak istiyorduk. A-10, bu şartları tamamen sağlıyor. Sabit kanatlı olması nedeniyle kullanması da bir helikopterden çok daha kolay, sistemleri de oldukça sade."

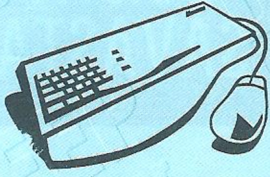
A-10, Direct3D ve Glide 3.0 için özel olarak hazırlanmış yepyeni bir motor üzerine kurulacak, böylece çoklu dokular ve trilinear mip-mapping gibi etkileyici 3D efektleri görebileceğiz. Yeni bir motor yaratmalarının birkaç sebebi var. "Böylece hem yerşekillerinde, hem de nesnelerde çok daha fazla ayrıntıya inebileceğiz" diyor Hollis. "Ayrıca nesneler oyuncuya yaklaştıkça ayrıntı düzeyleri arasındaki geçişler de çok düzgün olacak. Diğer bir önemli fark da yerşekillerinin kendisinde karşımıza çıkacak. Birincisi, A-10'un geniş savaş menziline uygunluk göstermesi açısından, *Longbow 2*'dekinin yaklaşık dört katı bir savaş alanı kullanacağız. Daha da önemlisi, yerşekillerini tasarlarken eski kafes yöntemini değil, irregular surface mesh teknolojisini kullanıyoruz. Böylece özellikle inişli çıkışlı yerşekilleri çok daha gerçekçi bir şekilde görünecek. Eskisine göre çok daha etkileyici görüntülere kendinizi şimdiden hazırlayın."

Simulasyonumuz her zaman olduğu gibi büyük senaryolar ve tek görevler halinde oynanabilecek; ancak Jane's oyunlarını takip edenler, senaryoların F-15 ve Longbow 2'deki gibi dinamik değil, önceden yazılmış senaryolar olmasına şaşırabilirler. Jane's ekibi, insanların senaryonun gidişine göre şekil alan görevlerin yerine önceden yazılmış sabit görevleri tercih ettiklerini saptamış. "Böylece bilgisayarın hiçbir zaman ortaya koyamayacağı çok daha karmaşık durumlar yaratabiliyoruz" diye açıklıyor Hollis. "Ayrıca Jane's F-15'ten sonra tam anlamıyla dinamik bir senaryoyla vereceğimiz sebep-sonuç ilişkisini ve çeşitliliği, dallanma yöntemi kullanan sabit senaryolarla da pekala verebileceğimizi gördük."


A-10 Warthog, Andy Hollis ve ekibinin, *Wing Commander*'ın online dünyaya geçişine yardımcı olmaya başlamadan önce Jane's Combat Simulations için hazırlayacağı son oyun olacak.

Ancak simulasyon hayranlarını en çok şaşırtacak şey, A-10'un Hollis'in Jane's için yapacağı son simulasyon olması. Bundan sonraki bütün Jane's projeleri, şu anda "daha az gerçekçi" simulasyonlarla ve deniz simulasyonlarıyla uğraşan Paul Grace'in eline kalacak. Hollis ve beraberindeki Austin grubu ise kendilerini tamamen *Wing Commander* evrenindeki online dünyanın yaratılmasına verecekler. Gerçekten de Origin'in İletişim Müdürü David Swofford'un dediğine göre Origin'in gelecekteki oyunları yalnızca online destekli olacak. Şirket, tek kişilik oyunları terk etme yolunda ilerliyor.

"Bilgisayar oyunlarında bir sonraki basamak" diyor Hollis. "Son derece ayrıntılı bir uçuş simulasyonunu neden online yapmayalım? Oyunlarımızı bu şekilde yaparak yalnızca ortaya güzel bir eser çıkarmış olmuyor, daha da önemlisi insanların toplu olarak oynamalarına da imkan veriyoruz. Böyle bir durumda toplayabildiğiniz kadar çok müşteri toplamanız gerekir, bu yüzden de konunun herkesin ilgisini çekecek bir şey olması lazım. Aslında ayrıntılı uçuş simulasyonları bu tanımlamaya pek uymuyor; hayranları sınırlı sayıda, belki ileride çıkacak bir uzay dizisi çok daha fazla insanın ilgisini çekebilir. Bilirsiniz, 'Bundan uzun zaman önce uzak, çok uzak bir galakside...'"



MAVİ DONANIM
Deep Computer Systems

Rıhtım Cad.
Baş Çavuş Sok.
Bayraktar İş Hanı
Kat: 2 No: 15
Kadıköy - İSTANBUL
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61

e-mail:info@mavidonanim.com
http://www.mavidonanim.com

Medium

INTEL i440LX AGP AT ANAKART PPGA
32 MB SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D AGP2X EKRAN KARTI
14" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
3.2 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
MINI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE AT
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
36X TOSHIBA CDROM
16 BIT SES KARTI (Hop.+Mic.)

INTEL CEL 333-128 K........: $ 574+KDV
INTEL CEL 366-128 K........: $ 607+KDV
INTEL CEL 400-128 K........: $ 656+KDV
INTEL CEL 433-128 K........: $ 687+KDV

Magic

ELPINA ALL IN 1 ANAKART
32 MB SDRAM
8 MB AGP EKRAN KARTI 3D ONBOARD
14" KFC 0.28 DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB WESTERN DIGITAL HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
40X PHILIPS CDROM
32 BIT WAVE TABLE SES KARTI
SAMSUNG SPEAKER
56 K MODEM ON BOARD

INTEL PII 350-512 K..........: $ 724+KDV
INTEL PII 400-512 K..........: $ 855+KDV
INTEL PII 450-512 K........: $ 1061+KDV
INTEL PIII 450-512 K.......: $ 1096+KDV
INTEL PIII 500-512K.......: $ 1333+KDV

Advanced

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz ANAKART
32 MB SDRAM
8 MB INTEL 740 AGP EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
4.3 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
48X CREATIVE INFRA CDROM
CREATIVE SB 16 SES KARTI
120 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K........: $ 833+KDV
INTEL PII 400-512 K........: $ 964+KDV
INTEL PII 450-512 K.......: $ 1170+KDV
INTEL PIII 450-512 K......: $ 1205+KDV
INTEL PIII 500-512K.......: $ 1442+KDV

Extra Game

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
16 MB 3DFX VOODOO III EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS 2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
4X DVD
300 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K......: $ 1088+KDV
INTEL PII 400-512 K......: $ 1219+KDV
INTEL PII 450-512 K......: $ 1425+KDV
INTEL PIII 450-512 K......: $ 1460+KDV
INTEL PIII 500-512K ......: $ 1697+KDV

ANAKART

INTEL 440 LX/AT/ATX PPGA 370	62
INTEL 440 BX ATX 100 Mhz	82
ELPINA ALL IN 1 8mbvga+ses+56k mod	95
DFI i440 LX ATX PPGA	76
ABIT BH6 i440 BX 100 Mhz	97
ABIT ZM6 i440 100Mhz PPGA	101
ABIT BX6 i440BX 100Mhz V2.0	110
ASUS P2B i440BX 100 Mhz	139
GIGABYTE 6LMM7 8mbvga+Ses PPGA	133
GIGABYTE LD7 AT PPGA 370	83
GIGABYTE i440 BXC ATX 100 Mhz	102
GIGABYTE i440 BXE ATX 100 Mhz	112
GIGABYTE i440 BX SCSI 100 Mhz	234
GIGABYTE i440 BX Dual SCSI 100 Mhz	307

CPU

INTEL CELERON 333-128K cache	83
INTEL CELERON 366-128K cache	116
INTEL CELERON 400-128K cache	165
INTEL CELERON 433-128 K cache	196
INTEL PII 350	200
INTEL PII 400	331
INTEL PII 450	537
INTEL PIII 450	572
INTEL P III 500	809

RAM

32 MB SDRAM	44
32 MB PC 100 SDRAM	48
64 MB PC 100 SDRAM	88
128 MB PC 100 SDRAM	181

EKRAN KARTI

4 MB S3 VIRGE DX PCI	21
4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	24
8 MB V3000 ZX AGP TV In/Out	83
8 MB INTEL 740 AGP	37
8 MB AZTECH S3 SAVAGE	72
16 MB ASUS V3400 TNT TV In/Out	156
16 MB DIAMOND VIPER 550 TNT	131
16 MB DIAMOND VIPER TNT Tv/Out	142
16 MB DIAMOND FUSION Vga+3dfx	130
16 MB GIGABYTE BANSHEE Vga+3dfx	106
16 MB CREATIVE TNT	133
16 MB 3dfx+Voodoo III+Vga 250 Mhz	133
16 MB STB VELOCITY TNT TV-OUT	166

MONİTÖR

14" KFC DIGITAL 0.28 NI/LR	116
14" HYUNDAI DIGITAL	125
14" PHILIPS DIGITAL	125
14" SAMSUNG 410 B	131
15" HYUNDAI DIGITAL	166
15" KFC 0.28 DIGITAL 1280x1024 OSD	149
15" PHILIPS DIGITAL	167
15" CTX VL 510 DIGITAL	176
15" SONY EST DIGITAL	279
15" SAMSUNG 510 S	181
17" KFC OSD 0.28	238
17" HYUNDAI DIGITAL	299
17" PHILIPS DIGITAL 107e	277
17" SAMSUNG 710 S	291
17" CTX DIGITAL	291
17" SONY GST	520
17" SONY EST	441

HARDDISK

3.2 GB QUANTUM UDMA	125
3.2 GB SEAGATE UDMA	123
3.2 GB FUJITSU UDMA	126
4.3 GB WESTERN DIGITAL UDMA	133
6.4 GB QUANTUM UDMA	153
6.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	142
8.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	168
10.1 GB IBM UDMA	209
10.1 GB WESTERN DIGITAL UDMA	192

FLOPPY

1.44 MB 3.5" FLOPPY	14

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	32
ATX PROMEDIA	59
MINI TOWER KASA	21
ASUS T5 ATX KASA	62

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

36X TOSHIBA	47
40X GOLDSTAR	55
48X GOLDSTAR	66
40X PHILIPS	56
48X CREATIVE INFRA	70
HITACHI DVD/No Mpeg Card	127
CREATIVE DVD ENCORE DxR2 5X	251

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
CREATIVE SB 16	23
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	78
CREATIVE PCI 64	26
CREATIVE SB LIVE VALUE	63
CREATIVE PCI 128	51

SPEAKER

40 WATT SAMSUNG	12
200 WATT SAMSUNG	46
120 WATT JAZZ	11
600 WATT JAZZ	48
CREATIVE PC WORKS 4+1	104
300 WATT VEGA/SATA	23

FAX MODEM

33600 ROCKWELL /V	27
56 K INCA ROCKWELL PCI V90 INT/V	38
56 K AZTECH PCI V90 INT./V	42
56 K APACHE V90 INT./V	48
56 K USR SPORTSER INT./V	95
56 K 3COM USR V90 EXT./V	146
56 K 3COM USR MESSAGE V90	156
56 K SYSGRATION EXTERNAL	62

TV & RADYO KARTI

INCA BT 848 TV+UK+CAP+TXT	63
HAUPPAGE PRIMIO TV	110
MIRO VIDEO TV+CAP+TXT	110
AVER MEDIA TV RADYOLU	95
RADYO KARTI	14

3DFX KARTI

12 MB DIAMOND MONSTER II	142
16 MB 3dfx Voodoo III+Vga 250 Mhz	133
12 MB Orchid Ring II Voodoo2 3 dfx	103

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	11
10 MBIT PCI COMBO	11
10 MBIT CNET PCI	15
10/100 MBIT CNET PCI UTP	29
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

YAZICI

HP 695 C	180
HP 710C	221
HP 895C	328
HP 1100 Laser Jet	428
HP 2100 Lazer Jet	797
CANON BJC 250	122
LEXMARK 1100	99
LEXMARK 3200	167
LEXMARK 5000	180
LEXMARK 5700	241

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	55
MUSTEK PARAGON 6000 SP	86
MUSTEK PARAGON 12000 P	84
MUSTEK PARAGON 12000 SP	137
MUSTEK PARAGON 600 USB	78
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	68

INTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ	39
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ	106
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	189
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	328

İŞLETİM SİSTEMİ

WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	180

CD REC/REWRITER

CYDER DRIVE 2X2X6	251
MITSUMI CDR 4X8 IDE	251
YAMAHA CDRW 4X2X6 IDE	341
YAMAHA CDRW 4X2X6 SCSI	341
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI	381
PHILIPS CDRW 6X2X2	261
HP 7200E 2X2X6 CDRW	449
HP 8100i 24X2X4 CDRW	429
ACER CDRW 2X2X6	271

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A APC BACK	91
600 V/A MAINPOWER	83



bizi DEEP'e çeken birşeyler VAR !



Fax Modem

- ✓ Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.
- ✓ Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir.
- ✓ Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir. Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.
- ✓ Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.
- ✓ Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.

Banka Hesap Numaralarımız:

Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

"Bu, her şeyin sonu demek değil. Gelecekteki birçok simulasyonu birleştirecek bir sistem. Bir sürü farklı oyun tipine uyum sağlayabilecek. Her ürünle biraz daha büyüyecek."

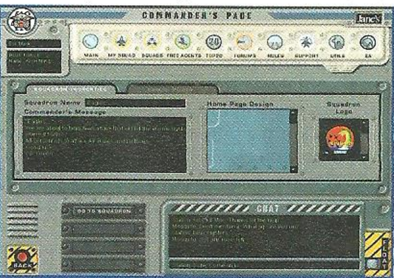
PAUL GRACE, JANE'S COMBAT SIMULATIONS

anda çalışması sorunu ortaya çıkıyor. Altyapı tümüyle ölçeklenebilir olduğu için belli bir anda sınırsız "savaş alanı" kullanılabilir. Asıl amaç, oyunu veya sunucuları arapsaçına çevirmeden en fazla sayıda oyuncuya hizmet sunabilmek.

"Kalıcı oyun dünyası, *World War* oyun sunucusundaki uygulamalar sayesinde yaratılacak" diyor Weitz. "Bu uygulamada bir sürü "Savaş Alanı" bulunacak (bunlar *World War*'un 'dünyaları'). Oyun sunucusundaki program, aslında Savaş Alanı'ndaki değişik nesneleri yönetebilen bir simulasyon motorundan başka bir şey değil. Bu program, çalışmasını sürdürdükçe oyun dünyası da kalıcı olacak. Diğer bir deyişle, teknolojilerimiz sayesinde geniş ölçekli bu savaş dünyasıyla karada, havada ya da denizdeki binlerce nesnenin sürekliliğini sağlayacağız. Oyuncular bu dünyaya girip çıkabilecek ve savaşa katılabilecekler. Öyle ki, o dünyanın tarihinin akışı sürekli değişecek ve oyuncular her seferinde değişik durumlarla karşılaşacaklar."

Bunun yollarından biri şu olabilir: Bir Jane's ürünü satın alıp *Jane's World War*'a bağlanırsınız. Ekranda her biri birbiriyle iletişim kuran, planlar yapan ve karşısındakine meydan okuyan aktif simulasyon oyuncuları gözükür. Eğer yeniyseniz, tek kişilik görevlerde birlikte uçmak için birini bulursunuz. Bir karakter yaratır, sunucuda kendinize bir yer edinir ve havalanıp uçarsınız. Zaferlerinizin ve yenilgilerinizin hesabı tutulur, yavaş yavaş ilerledikçe belki bir ekibe katılmak istersiniz. Önce sizi denerler, eğer yeterli görürlerse takıma alırlar. Ekibe katıldıktan sonra artık haftada iki kez o insanlarla bir araya gelir ve taktiklerinizi, planlarınızı gözden geçirirsiniz.

Gittikçe iyileşirsiniz; ama tabii ki daha iyi olduklarını düşünen bir ekip kesinlikle çıkacaktır. Size meydan okurlar. Birileri bir Savaş Alanı yaratır, bu alan gerçek dünyadaki gibi hava sahaları ve yer hedeflerinin bulunduğu fotoğraf kalitesinde bir ortamdır. Ekiplerin tüm güçleriyle birbirlerinin karşısına dikileceği bir tarih saptarsınız. Belki her şey ani bir baskın şeklinde olur. Oyun dünyası sürekli olarak orada durduğu için belki rakibinizi boş bulunduğu bir anda vurmak istersiniz, mesela alıştırmaları sırasında gizli bir saldırı gibi. Hangi yolu izlerseniz izleyin yalnızca havada değil, yerde ve denizde de üstünlüğü ele geçirmek için mücadele etmek zorunda kalabilirsiniz.



Jane's World War'un Web tabanlı arayüzü, pilotların takım arkadaşlarıyla sohbet etmelerine, yeni adamlar kiralamalarına, taktik durumu incelemelerine ve görevlere başlamalarına imkan tanıyor.


Jane's World War'da karşıt takımlar kuyruklarındaki renklerden anlaşılacak. Buradaki resimlerde Mavi takım, Amerikan F-16'ları ve Rus MiG-29'larından oluşan Kırmızı takım karşısında sayıca zayıf gibi görünüyor.

Bütün bunlar size hala çok alışılmış tarzda multi-player oyunu gibi görünüyorsa bir de şu yönden bakın: *World War* sistemi, sonsuz sayıda oyuna ev sahipliği yapabilir, her bir Savaş Alanı'ndaki rakamlar da istenildiği kadar büyük seçilebilir. Jane's, şimdilik işleri basit tutmak için tek bir Savaş Alanı ve bu alanda 1000 kişilik bir topluluğu destekleyecek. Aşağı yukarı 30 pilottan oluşan takımlardan yaklaşık 10 tanesi birleşerek rakip "ülkeleri" oluşturuyorlar. Her biri 8 değişik tür uçaktan birini kullanabilen bu 10 takımdan oluşmuş iki rakip ülkenin savaşı, online olarak 600 kişinin aynı savaş oyununu oynaması demek! Bu savaşlar, taraflardan biri yenilene kadar sürecek, belki günlerce ya da haftalarca. Başlangıçta oyuncular bir Savaş Alanı'nda savaşan iki taraftan biri olabilecekler; ancak ileride savaşan tarafların sayısı artabilir, üç, beş, on hatta belki yüz. Jane's, insanların takımları kurarken nasıl davranacaklarını kestiremediği için altyapı biraz gevşek bırakılacak. Peki siz tek başınıza kiralık bir asker mi olacaksınız, aynı anda üç takımda birden görev yapan biri mi, yoksa kendisini takımına adamış ve bütün çalışmalarını onunla yürüten biri mi?

"Dünyanın denetimini ele geçirmek için savaşıyorsunuz" diyor Weitz. "*World War*'a bağlandığınızda dünyayı bıraktığınız gibi bulmuyorsunuz. Siz uyurken veya çalışırken takım arkadaşlarınız ve düşmanlarınız bu savaşta yer almışlar. Müttefiklerinizi kaybetmiş ya da yeni dostlar kazanmış olabilirsiniz. Elinizdeki avantajları gözden geçiriyor ve tehditleri değerlendiriyorsunuz. Ekibinize bir görev listesi veriyor ve doğru kararları vermiş olduğunuzu umuyorsunuz. Sonra da uçağınıza atlayıp havalanıyorsunuz. Oradaki köprüye vermiş olduğunuz hasar diğer takımı oldukça uğraştıracak. SAM füzelerini de etkisiz hale getirdiğinize göre F-16'larınızın yolunu açtınız demektir. Tam önünüzde duran bir hava sahasını vurmak için emir vermeye hazırlanırken oyundan çıkmak zorunda kalıyorsunuz; çünkü sizi yemeğe çağırıyorlar. Yolda giderken yeni SAM'ler devreye girmeden önce takımınızın düşman üssünü vurabilmesi için dua ediyorsunuz."

Jane's henüz ayrıntılarla uğraşıyor. Mesela siz Savaş Alanı'nda değilken düşman saldırırsa bütün yapacağınız elinız kolunuz bağlı seyretmek mi olacak yani? Grace, *USAF*'un yapay zekasından yararlanarak basit bir koruma oluşturmak düşüncesinde. Böylece uçaklarınız ülkenizi koruyacaklar; ancak çok güçlü bir savunma beklemeyin. Jane's aynı zamanda topluluk hissinin de sağlanmasına ve *Warbirds* ya da *Air Warrior*'da sık sık olduğu gibi yeni pilotların dışlanma

"World War *sistemini İsrail'de geliştirmemizin avantajlarından biri de yüksek gecikmelerle çalışmaya alışmamızı sağlaması. Böylece online oyunun bütün özelliklerini test edip doğrulamamız kolaylaşıyor."*

RAMY WEITZ, CEO, MULTIMEDIA BAŞKANI

sını önlemeye çalışıyor. Bu amaçla, yalnızca sıralamaları rapor etmekle kalmıyor, aynı zamanda bir oyuncunun ya da takımın online olarak geçirdiği süreyi de belirtiyor. Eğer kayıtlarınızı etkilemeksizin uçmak isterseniz, işiniz bittiğinde silebileceğiniz yedek bir takım da yaratabiliyorsunuz.

Sürekli Büyüme

Şu noktadaki amaç, *US Air Force* çıktığında *Jane's World War*'un da bir sürümünün hazır olması. Ancak World War o zamana yetişmezse *USAF,* tek başına piyasaya çıkacak. Şimdilik *World War*'un *USAF* ile aynı anda çıkması zor gözüküyor; ancak oyunda gerekli zemin tamamen hazırlanmış olacak, yani *World War*'u çalışır hale getirmek yalnızca küçük bir patch'i indirip yüklemeye bakacak. *World War* hazır olsa da olmasa da, USAF'ta çok güçlü bir multi-player desteği bekleniyor.

Jane's ekibi, sistemi en ufak ayrıntısına kadar test etmek için çok uğraşıyor. *Ultima Online*'da yaşanan talihsizliklerin *World War*'da tekrarlanmasını kesinlikle istemiyorlar. Oldukça çok şey öğrenen Ultima Online ekibi, *World War*'u hazırlayanlar için teknoloji konusunda eşsiz bir deneyim ve bilgi kaynağı haline gelmiş durumda. Şu anki plan, yaz aylarında sınırlı bir test programı başlatmak. Bu program, *USAF*'a sahip olan deneyimli Internet kullanıcılarına yönelik olacak ve *World War*'un test versiyonlarını denemelerine imkan sağlayacak. Jane's her türlü denemeyi yapmayı arzuladığı için bu beta sürecinin tamamlanması bir yılı bulabilir. Zaman ilerledikçe ve Jane's insanların nasıl tepki verdiklerini anladıkça, çeşitli bölgeleri yeni sunucularla destekleyecekler. Ücret ise büyük ihtimalle *Ultima Online* gibi aylık olacak; ama ayrıntılar henüz belirlenmemiş.

Ultima Online'dan farklı olarak *World War* hiçbir zaman tek başına satılmayacak. Bunun yerine ileride çıkacak Jane's ürünlerinden herhangi birini satın aldığınızda *World War* koduna ve erişim bilgilerine sahip olacaksınız. Gelecek sene içinde yalnızca *USAF* uyum gösterecek. *A-10* ve *Longbow* ne yazık ki sisteme uydurulamamış; ancak ekip *WWII Fighters, Fleet Command* ve *Skunkworks*'ün bir sonraki simulasyonu (ismi henüz belli değil) için ümitli konuşuyor. Ayrıca Sonalysts'in bir sonraki deniz simulasyonunu da *World War*'a dahil etme planları var; ancak şu aşamada bunun nasıl olacağını kimse kestiremiyor.

Tabii ki asıl soru şu: Sunucu tabanlı bir mimari, bu kadar yoğun bir trafikle nasıl başa çıkacak? Grace'e göre gecikme sorunu daha şimdiden çözülmüş: Simulasyonu çalıştıran bir sunucu sayesinde Internet üzerinden oyunu kesiksiz oynamak mümkün. "Sistemi İsrail'de geliştirmemizin avantajlarından biri de yüksek gecikmelerle çalışmaya alışmamız" diye konuşuyor Grace. "Böylece online oyunun bütün özelliklerini test etmemiz kolaylaşıyor. Belli bir soruna çeşitli açılardan yaklaşıyor, farklı algoritmalar deniyor ve "sahada" en iyi sonucu veren yaklaşımda karar kılıyoruz. Böylece gecikme sorunlarına da sağlam çözümler bulabiliyoruz; çünkü sonuçları ilk olarak biz hissediyoruz... *World War*'da nesnelerin hareketini düzgünleştirmek için son derece ince eleyip sık dokuduk, bildiğiniz gibi gecikmeler en çok bu hareketlerde kendini belli eder. Kullandığımız algoritma şimdiye kadar mükemmel sonuçlar verdi. Daha değişik konular için (mesela füzeler ve kurşun yaraları gibi) ise kabul edilebilir bir görsellikte güvenilir sonuçlar veren özel numaralarımız var."

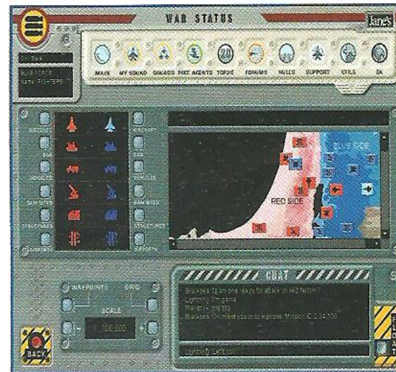
Şurası gerçek ki Jane's, her şeyin iyi çalıştığından emin olmak için işi ağırdan alıyor. Bütün ürünlerinin geleceğini oluşturan bir proje için şirketin bu kadar zaman harcaması normal. Origin, *Ultima Online* sayesinde yalnızca geleceğin değil, paranın da online oyunlarda yattığını anladı. *Ultima Online*'a ayda 10$ ödeyen 100,000 kadar insanı düşününce, Origin' in niçin elindeki her şeyi Internet'e yatırdığını anlamak basit. Jane's de aynı yolu izleyecek; ama yine de gelecekteki oyunlarda çok güçlü multi-player desteği bulunacak. "Bu her şeyin sonu demek değil" diye toparlıyor Weitz. "Gelecekteki birçok simulasyonu birleştirecek bir sistem. Bir sürü farklı oyun tipine uyum sağlayabilecek. Her ürünle biraz daha büyüyecek. Umarım bugünden sonra tasarlayacağımız bütün oyunlar *World War*'a katkıda bulunur."

Çok heyecan verici bir proje: Her bir aracın ve silahın gerçek bir insan tarafından kontrol edildiği sanal bir savaş alanı.

Bu proje, yalnızca savaş oyunlarının değil, savaşın kendisinin de geleceği olabilir. Böylece uluslararası anlaşmazlıklar silahlı kuvvetler yardımıyla değil, simulasyonlar aracılığıyla çözülebilir. "Star Trek" te böyle bir şeyler görmemiş miydik? PCG



Kırmızı takımı oldukça zor anlar bekliyor; çünkü Maviler, önemli üslerden birini lazer güdümlü bomba yağmuruna tutuyorlar. Artık Mavi takımın pistlerinden uzun bir süre hiçbir şey havalanamaz.



Jane's World War oyuncuları, War Status ekranında stratejik durum hakkında en güncel bilgileri alabilecekler. Kalıcı olan bu dünyada, güç dengeleri bir tek gecede değişebilir.



Maviler için kötü haber; bu F-16, Kırmızılardan okkalı bir füze yemiş. Düşürülen pilotlar, oyuna tekrar katılmak için bir süre beklemek zorunda kalabilirler.

Geçip Giden Zaman

Microsoft ve Ensemble Studios'un milyonlarca satan *Age of Empires*'a yaptıkları devam oyunu hemen hemen her konuda baştan sona yenilenmiş. Ancak hız, eğlence ve ilginç oynanışından kesinlikle ödün vermiyor.

—by Stephen Poole





Ensemble Studios'un kurucusu Bruce Shelley'den firmasının yaptığı ilk oyun olan *Age of Empires*'ın şaşırtıcı başarısının sırrını açıklamasını istedik. O da kadim dostu Sid Meier'ı de anarak şöyle dedi: "Sid ve ben birlikte bir tekne gezintisine çıkmıştık. Ve konu *Age of Empires*'a geldiğinde Sid, bu oyunun realtime stratejide bir dönüm noktası olduğunu düşündüğünü söyledi. Oyun, *Civilization* gibi bir oyunun sürükleyiciliğiyle *WarCraft* gibi bir oyunun oynanış özelliklerini bir araya getirmişti. Bu da etki alanının çok geniş olmasını sağladı."

Gerçekten de dönüm noktası oldu. *Age of Empires*'ın satışları çoktan iki milyonu aştı. Add-on paketi olan *The Rise of Rome* ise satışa çıkmasından sadece birkaç ay sonra 700.000'in üzerinde satmıştı. Microsoft'un Internet Gaming Zone'u üzerinde, Age en çok oynanan oyun oldu. Günde ortalama 13.000 Age oyunu oynanıyor ve aynı anda oynanan oyun sayısı tam 2500'ü bulabiliyor. Ve bu, sadece ticari bir başarı değil. Age, yayınlandığı yıl olan 1997'den bu yana birçok ödül kazandı.



Bir binanın arka tarafındaki tüm birimlerin konturları görülebilecek. Böylece her birinin ne yaptığını takip edebileceksiniz.

Ancak hepimiz biliyoruz ki hiçbir oyun mükemmel değildir. Age de kesinlikle çok başarılı bir oyun olsa da bazı konularda sorunluydu. Birimlerin yönetimi çoğu oyuncu için önemli bir dertti; köylülerin iş yaptığından emin olmak için sürekli denetleme yapmak zorundaydınız ve askeri birlikler, gönderdiğiniz yere gitmeye çalışırken birbirlerinden ayrılma eğilimindeydiler. Büyük savaşlar genellikle şaşırtıcı bir kördöğüşüne dönüşüyordu ve birimlerinizi tek tek seçip yönetmeniz zorlaşıyordu. Özellikle de bazı birimlerin, arkadaşları ölürken öylece durmaları çok sinir bozucuydu. Oyuncuların üretilecekbirimleri sıralayabilme yeteneği bulunmuyordu. Bundan dolayı durmadan yapıları kontrol ederek gerekli birimlerin üretilip üretilmediğinden emin olmak zorundaydılar. Ayrıca oyunun ekonomik ve diplomatik yaklaşımı, oynanış üzerinde çok da etkisi olmayan yetersiz bir düzeydeydi.

Age of Empires'ın sıradan ve basit oyuncular kadar ve belki de daha fazla sıkı ve deneyimli oyuncuları etkilediğini gören Ensemble, *Age of Empires II: The Age of Kings*'le birlikte bir ikileme düştü. Oyunu sıradan oyuncuların anlamayacağı kadar karmaşıklaştırmadan yeni özelliklerin eklenmesi ve o kusurlu yanların ortadan kaldırılması. Bu, strateji oyunu yapan her firmanın karşılaştığı bir denge sorunu, ancak Ensemble'ın dikkat etmesi gereken iki şey birden var: Birincisi çok iyi bir gelir getiren sadık bir hayran kitlesi ve ikincisi Microsoft' un eklentilerin sadece oynanışı geliştirecek şekilde değil, aynı zamanda tüm oyuncuların işini kolaylaştıracak şekilde yapılması prensibi.

Ensemble ekibiyle Dallas'ta bir süre *Age of Empires II: The Age of Kings*' in incelemesini yapan *PC Gamer* ekibi olarak sizlere, firmanın bu başarılması zor amacı gerçekleştirmiş göründüğünü bildirmekten mutluluk duyuyoruz. Ancak *Age II*'deki en büyük değişiklik geliştirilmiş özellikler değil, oyunun özü. Olayın geçtiği zaman ve hükmedeceğiniz uygarlıklar... Bir de hayatta kalma savaşı!

UYGARLIĞINIZI SEÇİN!

Age of Empires tüm dünyada çok satmıştı; ancak Avrupalı oyuncular arasında daha özel bir yeri vardı. Bu durum *Age of Kings*'in konusunu belirlemede çok önemli bir etken oldu. "*Age of Empires*'ın okyanusun öte yanında gördüğü ilgi, bu oyunun başarısını nasıl devam ettireceğimize karar verirken önemli bir etken oldu" diyor Shelley. "Oyunun devamını Avrupa tarihini belirleyen Orta Çağ üzerine kurmaya karar verdik. Ayrıca genel stratejimizi de dört destansı realtime strateji oyunundan oluşan bir seri kurmak üzerine geliştirdik. Bu oyunlar insanlığın dünya üzerindeki deneyiminin geçmişini ve geleceğini kapsıyor."

Age of Kings, zamanı yaklaşık olarak *Age of Empires* ve add-on paketi *The Rise of Rome*'un bittiği ve Roma İmparatorluğu'nun çöktüğü yerden alıyor ve Orta Çağ'a dek götürüyor. Oyunda on üç uygarlık olacak; İngilizler, Bizanslılar, Keltler, Çinliler, Fransızlar, Almanlar, Gotlar, Japonlar, Moğollar, Mısırlılar, Türkler, Acemler ve Vikingler. Oyun esnasında geri plandaki ses oynadığınız uygarlığın dilinde olacak. Uygarlıkların, birimlerin, binaların ve teknolojilerin listesini Shelley hazırlamış. Baş Tasarımcı Mark Terrano ve Yardımcı Tasarımcı Ian Fischer ise bunları oyunun ilerleyişine uyacak şekilde sadeleştirmişler.

Age of Empires'ı alan birçok titiz oyuncu, birim sayısının 50 ile sınırlı oluşu ve her kabilenin kendine özgü tarihi birimlere sahip olmaması nedeniyle birimlerden ve birim tiplerinden yakınmıştı. Terrano yeni oyunda kaç birim olacağını söylemese de bu sayının ellinin üzerinde olacağı kesin. Standart birim sayısının 75 civarında olması ve maksimum birim sayısının 200'e kadar çıkması bekleniyor. Ayrıca artık her uygarlık tamamiyle kendisine özgü ve tarihi gerçeklere uygun savaş birimleri üretebilecek. Örneğin, oyunu İngiliz cephesinden oynarken uzun boylu okçularınız olacak; ama bir Japonu oynuyorsanız da samuraylarınızı yönetecek-siniz. Ancak bir birimin diğerlerinin tamamına baskın çıkabileceğini sanmayın. Ensemble'ın oyun testçileri farklı birimler arasında adil bir denge olmasına çok önem vermiş.

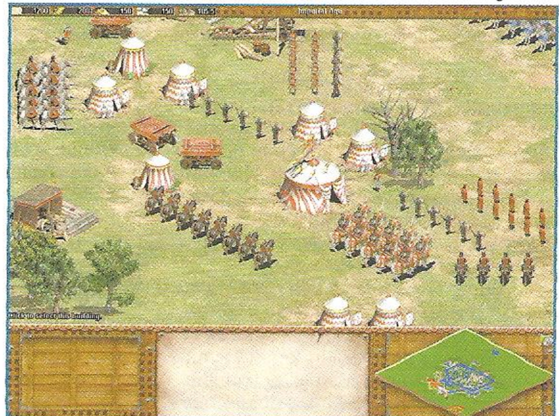
Tüm bildiğimiz *Age of Kings*'de 50'den fazla savaş birimi olacağı. Bunların içinde düşman teknelerini yakıp yıkan gemiler ve orta çağın kale duvarlarını yıkmak için mancınık gibi kuşatma araçları da olacak. Ve Ensemble, bunları daha etkin biçimde kullanabilmeniz için birimlerin davranışlarını belirleyebilme seçeneği eklemiş, bu davranışları özel emirlerle bir arada da kullanabiliyorsunuz. Birimlerinizin davranışlarını Saldırı, Savunma veya Bulunduğun Noktayı Koru olarak belirleyebilirsiniz. Birimlere dayalı emirler ise Takip Et, Devriye Gez ve Koru. Diğer yenilikler arasında bir saldırı karşısında herkesi savunmaya çağıran bir kasaba çanı; binaları, askerleri ve hatta müttefik birimleri koruyan garnizonlar var. Ancak belki de içlerinde en önemlisi baktıkları yönü ve dizilimlerini (şu ana dek kararlaştırılmış olanlar; yan yana, arka arkaya ve küme. Ancak oyun tamamlanana kadar yenileri de eklenebilir) kontrol edebilme özelliği var.

Terrano düzen işiyle ilgilenmek istemeyen oyuncuların tasalanmamasını söylüyor. Program otomatikman farklı birim tiplerini birbirine yakın ve mantıklı bir düzene sokuyor; önde süvariler, arkada okçular. Ancak bu, oyuncuların düşmana yandan ya da arkadan saldırmalarını sağladığından üzerinde çalışılmaya değer bir taktik.

BİR VİKİNG'İN DERİSİNİ YÜZMENİN YOLLARI

Age of Kings'in biçimlenmesi sürecinde askeri mücadele faktörü çok önemli bir rol oynadı. Dolayısıyla çarpışma sistemine çok fazla incelik getirildiği düşünülebilir. Ancak her şeyi bir anda öğrenemezsiniz. Ensemble, gelişmiş oyunculara daha fazla seçenek sunuyor ancak oyun ilerlerken her adımın daha basit ve anlaşılır olması için burada da elinden geleni yapmış.

Age of Empires'da aptal aptal yeni emir beklemek yerine ağaç kestiklerinden emin olmak için köylülerinizi durmadan kontrol etmeniz gerektiğini ve bunun ne kadar sinir bozucu olduğunu



Burada gördüğünüz çadırlar Jean of Arc senaryosu için yapıldı. Ancak bu, Ensemble'ın kullanıcılar için Senaryo Editöründe eklediği bir sürü yerleşim nesnesinden sadece biri.



"Deneyimli oyuncuların talep ettiği bazı yeni özellikleri eklemeyi istiyoruz. Ama oyunu öyle tasarlamalıyız ki kazanmak için bu özelliklerin hepsini kullanmamız gerekmesin."

— Harter Ryan; Age of Kings'in yapımcısı



Ensemble, *Age of Kings*'de arazi grafiklerini bariz şekilde güzelleştirmiş. Örneğin buradaki su efekti, *Age of Empires*'daki okyanusların neredeyse karikatürü andıran görünüşünden çok daha üstün. Oyunun yayınlanacağı yaz sonuna kadar üzerinde çalışılmaya devam edilecek olan bu özellikler daha da iyi olacaktır.

hatırlıyor musunuz? *Age of Kings*, bir Gather komutuyla bu angaryayı sırtınızdan kaldırıyor. Bir binaya Gather komutu veriyorsunuz ve burada üretilen birimler kendiliğinden ortaya çıkıp işlerinin başına gidiyorlar. Ya da bunlar askeri birimler ise stratejik noktalara gidiyorlar.

Üretimi sıralamak tek bir binanın istediğiniz kadar birim çıkarması anlamına geliyor. Ayrıca bu üretim biçimi, binanın üretebildiği her tür birim tipi için geçerli. Binalar, arkasında duran birimlerin rahatça görülebilmesi için şeffaflaştırılmış, artık saklanan köylülere ve askerlere yer yok. Ensemble, fiziksel büyüklükler arasındaki orantıyı da değiştirmiş, bundan böyle yandaşlarınız cüce tiplemeler değil. Bir şey daha var; arazi parçaları dişi ya da erkek karakterlere sahip olacak. Bu tamamen görünüşle ilgili bir değişiklik; ama büyüyen bir toplumun atmosferini yaratmakta faydalı oluyor.

Ve artık kaynak toplamak her zamankinden daha kolay. Peki bunların fazlası ne olacak? Tabii ki satacaksınız! *Age of Kings*, deniz ve karayolu ticaret hatlarıyla oldukça gelişmiş bir ekonomik sisteme sahip. Bu sayede mal alıp satacak ve kaynaklarınızı altınla değiş tokuş edeceksiniz. Fiyatlar ise arz ve talebe bağlı olarak değişecek.

Bu tasarım, ticaret için oynama açısından bir fırsatlar dünyasının kapısını aralıyor. Ucuza alıp pahalıya satarak altın stoğunuzu büyütebilir, kendi kaynaklarınızı kısa sürede elden çıkararak bir başkasının malının değerini düşürebilirsiniz ya da değerli bir ürünü stoğunuzda tutarak askeri olarak sizden daha güçlü bir uygarlığa karşı pazarlıkta kullanabilirsiniz. Gelişiminizi tamamen ekonomiye bağlayarak belki oyunu kazanamazsınız ama doğru kararlar verirseniz diğer oyuncular sizi en azından potansiyel bir müttefik olarak görmeyi tercih edecektir.

Bu tip ince hesaplarla boğuşmak sizin tarzınız olmayabilir. Ancak *Age of Kings*'de yapılan değişiklikler sayesinde artık iyi vakit geçirmek için ille de mikro yönetimle uğraşmak zorunda değilsiniz, hatta rekabete dayalı kalmak zorunda da değilsiniz. "Deneyimli oyuncuların talep ettiği bazı yeni özellikleri eklemeyi istiyoruz" diyor *Age of Kings*'in yapımcısı Harter Ryan. "Ama oyunu öyle tasarlamalıyız ki kazanmak için bu özelliklerin hepsini kullanmak gerekmesin." Bunun ekonomik ve ticari modeldeki karşılığı şu; mallarınız için en iyi pazarın hangisi olduğu konusundaki kararı bilgisayara bırakabiliyorsunuz. Böylece bilgisayar malları otomatikman karavanlara ya da ticaret gemilerine yüklüyor ve onları para edecekleri yerlere yolluyor. Tabii bunları saldırılara karşı korumak size kalmış. Daha önce sözünü ettiğimiz şu Takip Et komutunu da işte burada kullanabilirsiniz.

Dostlarının Biraz Yardımıyla

Eğer yapay zeka rakipleriniz ticaretten anlamıyorsa en iyi ekonomik model bile işe yaramaz. Yapay zeka programcısı Mario Grimani ve sektörün kıdemlilerinden Sandy Petersan (bu ismi Call of Cthulu adlı masaüstü oyundan ve Doom üzerine çalışmalarından biliyoruz) ilişkide olduğunuz rakip uygarlıkların zeki ve zalim karakterli olmasını sağlamak için birlikte çalışmışlar. Grimani, oyunun yapay zekasının işleyişi için gayet basit bir scripting sistemi geliştirmiş. Böylece Peterson'ın bilgisayar rakibe hangi durumda ne yapacağını öğretmesi kolaylaşmış: Tüm bilgiler verildikten sonra bilgisayar kendine gelecek. Hepsi bu. Grimani, yapay zekanın ticaret için scripting sistemini örneğin borsadaki ticari sisteme benzediğini söylüyor; bir şeyler alıp satmak fiyat düzeylerine ve ihtiyaca göre ayarlanıyor.

Ancak bu scripting sistemi sadece parayla sınırlı değil, bilgisayar rakibin yapacağı her şey bununla kararlaştırılıyor. Hangi binaların dikileceğinden bunun nereye dikileceğine, hatta gururu bir yana bırakıp teslim vaktinin geldiğine karar vermeye dek. Evet, doğru duydunuz. Artık bir rakibi yenmek için sağa sola dağılmış son birimlerini buluncaya kadar aramanıza gerek yok. Bu aynı zamanda bilgisayar rakiplerinizin sizden talep ettiği veya vermeyi önerdiği vergiler gibi çam devirdiğinizde ağzınıza sürdükleri biberi de göreceğiniz anlamına geliyor.

"Yeni ve gelişmiş yapay zeka" tartışması yüzünden paniklediyseniz sakinleşin ve şunu okuyun: Microsoft ve Ensemble tüm sistemi size açıyorlar, böylece oyuncular kendi yapay zekalarını yaratabilecekler. Ayrıca scriptlerde kullanılan anlaşılır İngilizcesi sayesinde bir-



Dört yapı grubunun da (Batı Avrupa, Doğu Avrupa, Orta Doğu ve Asya) kendi Harika'sını inşa edebilme imkanı var. Buradaki güzel katedral Batı Avrupa Harikası.





Age of Kings'in detaylı grafikleri başlangıçta birer eskiz çalışmasıydı. Ardından yüksek çözünürlükte olabilmesi için 3D modellemesi yapıldı. Son olarak tekrar 3D özelliklere sahip 2D modellere indirgendi. Birimlerin binalara girip çıkışını görebileceksiniz.





BANA BİR HİKAYE ANLAT

Hem *Age of Empires*'da, hem *The Rise of Rome*'da tarihten esinlenilerek hazırlanmış bazı senaryolar vardı; ancak bunların pek derin hikayeler olduğunu söyleyemeyiz. Örneğin Hannibal'ı oynamıştınız; ama oyun, bu adam ve yaşadığı çağ hakkında çok az şey şey öğretiyordu. Ensemble, *Age of Kings* için mümkün olduğunca çok ünlü liderin fetih hikayelerini kendi yerleştirmek istiyor. Ses yönetmeni Chris Rippy ve tasarımcı Greg Street sadece ekran boyunca kayan tarihi bilgi yazılarına güvenmek istemiyor. Bunun yerine karakterleri yaşama geçirmek için eskiz sanatını, müziksel temaları ve öyküsel anlatımları kullanacak. Ayrıca coğrafi yerler tarihi açıdan doğru olsa da hikayeyi daha ilginç kılmak için birkaç yerde daha geniş hareket edebilecek: Bunlar, tarihi açıdan esinlenilmiş olsa da tarihi açıdan doğru olmak zorunda değil. Tam olarak tamamlanmamış olsalar da burada, oyun sırasında karşılaşacağınız bazı ünlü tarihi şahsiyetleri sunuyoruz.



JOAN OF ARC: Joan of Arc'ın, St. Catherine ve St. Margaret'ın suretlerini gördüğü söylenir. Bu azizeler, onu tacından olmuş Fransız Kralı VII. Charles'a İngilizlere karşı verdiği savaşta yardım etmeye yöneltirler. Joan, İngilizlerin Orleans kuşatmasını kıran askeri birlikleri yönetmemiştir; ama askerlere ilham kaynağı olmuştur ve şehre girmek için kullanılan planı tasarlamıştır.

Kuşatma, Mayıs 1429'da kırılır ve Joan bir ay sonra VII. Charles, Reims'de taç giyerken onun yanında durur. Bir yıl sonra düşman güçlerince yakalanan Joan, en sonunda dine aykırı görüşleri ve cadılık iddiasıyla yakılır.

Age of Kings'de Joan'ın hikayesi, isimsiz bir Fransız askerinin bakış açısından anlatılacak. Bu yöntem Jean'ın ölümünden sonra senaryonun devam etmesini sağlıyor ve iki kuşak arasındaki ilişkiyi gözler önüne seriyor.

CENGIZ HAN: Cengiz Han ismi yıkım ve katliam imajını çağrıştırır; ama tarihçiler bu Moğol liderini diplomasi, organizasyon yeteneği, stratejik ve taktik zeka ve dinsel hoşgörüsüyle hatırlıyor. Cengiz Han 1227'de öldüğünde Moğol İmparatorluğu Çin'den Karadeniz'e kadar uzanıyordu.

Ensemble, Khan senaryosunda öyküsel ögelerin nasıl kullanılacağına hala karar vermemiş; fakat aksiyonun yanında bol bol da entrika olacak. Bunlara rakip bir klan liderinin ihaneti ve Cengiz Han'ın onun izini sürerek intikamını alması da dahil. Joan Of Arc senaryosunda olduğu gibi görevler Cengiz Han'ın ölümünden sonra da devam edecek ve takipçilerinin başarılarını da içerecek.

FREDERICK BARBAROSSA: Almanya Kralı ve Roma İmparatoru I. Frederick, amcasının yerine Almanya Kralı olmak üzere seçildi. Frederick, 1152'de tahta çıktıktan sonra hem İtalya prensine, hem de Papa'ya savaş ilan etti. Ve sonuçta Almanya dışında İtalya ve Sicilya'yı da hükümdarlığı altına aldı.

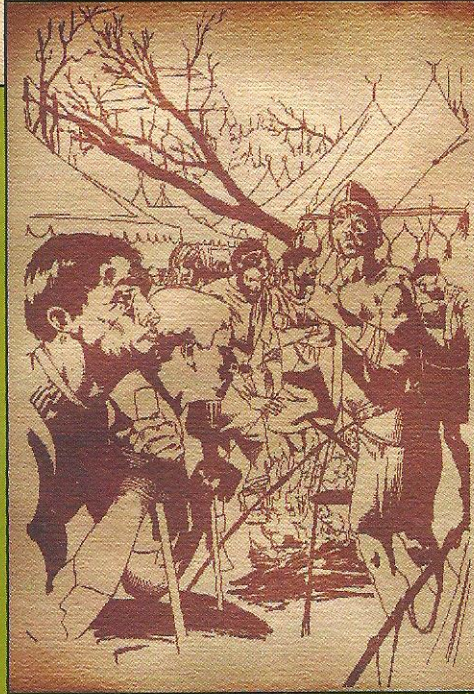
Üçüncü Haçlı Seferi'nde Frederick, böyle bir seferberliğe katılan en büyük ordulardan birini topladı; ancak bir nehri geçerken boğuldu ve Kudüs'ü asla göremedi. Frederick'in diplomatik hünerleri ve güç artırmak için gerçekleştirdiği sayısız reform, onu *The Age of Kings*'in kumandanlar listesi için ideal bir aday yaptı.

SALADIN: Selahattin Eyyubi, *Age of Kings*'deki diğer bazı ünlü isimlerden daha tanıdık ve Üçüncü Haçlı Seferi'nde belirleyici bir rol oynamıştı. Eyubi, 1169 yılında Arap hükümdarı oldu ve Hristiyanlara karşı cihad çağrısı yaptı. İlk Haçlı Seferi'yle alınan Kudüs'ü geri almak üzere halkı harekete geçirdi. Selahattin Eyubi, 1187'de Üçüncü Haçlı Seferi sırasında şehri geri aldı ve burada kesin bir Arap hükümdarlığı için Aslan Yürekli Richard'la savaştı. Selahattin Eyubi alçakgönüllülüğüyle, sevecenliğiyle ve saygıdeğer kişiliğiyle tanınırdı. Yafa kenti için savaşırken Aslan Yürekli Richard atını kaybedince Selahattin, ona iki yeni at göndermiştir; çünkü böylesine yürekli bir düşmanın atsız kalmasına gönlü el vermemiştir.

RICHARD THE LION-HEARTED: Frederick'in ölümünden sonra yeni İngiliz Kralı Richard Coeur-de-Lion (Aslan Yürekli Richard) ve Fransa Kralı Philip Augustus, 3. Haçlı Seferi'nin iki büyük ordusunu yönetmişlerdir. İki liderden daha aktif olanı Richard, 1191'deki Acre kenti kuşatmasında anahtar rolü üstlenmiş ve Selahattin'in teslim olma antlaşmasını ihlal ettiğini iddia ederek 2,700 tutsak Müslümanı idam etmiştir. Richard, Kudüs'ü asla geri alamadı ama Haçlı Seferi boyunca önemli zaferler kazandı. 1199 yılında küçük bir çatışma sırasında aldığı yarayla öldü.

Aslan Yürekli Richard'ın hayatı birçok entrikayla, kahramanlıklarla ve macerayla doluydu. Ensemble onun hikayelerini anlatmaya kalksa bunun için tam bir günümüzü ayırmamız gerekecekti, özellikle de 1215'de Magna Carta'yı imzalayan kardeşi Kral John'la ilgili olanları.

Age of Kings eskiz çizimleri, kompleks müziksel temalar ve öyküsel anlatımlar sunarak sadece oynanan olayları anlatmakla kalmayacak; ayrıca karakterlerin daha gerçekçi ve canlı görünmesini de sağlayacak.



WILLIAM WALLACE: Wallace'ların çoğunun hayatı bir sır perdesinin ardında olsa da Mel Gibson'ın filmi Braveheart'ta canlandırılan adamın İskoçya'nın en büyük kahramanlarından biri olarak çok sevilip sayıldığını biliyoruz. 1296'da İngiltere Kralı I. Edward İskoç tahtını ele geçirdikten sonra Wallace, yurtsever dostu Andrew Murray ile birlikte ülkedeki isyancı birlikleri güçlendirmiş ve İngiltere'yi Stirling Savaşı'nda yendikten sonra 1298'de şövalye ilan edilmiştir ve İskoçya Muhafızı adını almıştır.

Ancak Wallace'ın talihi 1298'de girdiği Falkirk Savaşı'yla tersine döndü. Sayıca daha az olan birlikleri yenilgiye uğradı, kısa süre sonra da Wallace muhafızlık payesini iade etti. Bir İskoç'un ele vermesiyle yakalanarak Londra'ya götürüldü. Burada işkenceye maruz kaldı ve sonunda idam edildi. Wallace'ın çevresindeki şerefli kahramanlardan adi suçlulara uzanan bu karakter çeşitliliğine bakılırsa Ensemble'ın bu destansı hikayeyi anlatırken neleri öne çıkaracağı merak konusu.



İŞLER NASIL YÜRÜYOR?

Ticaret ve kaynaklara verilen önem açıkça gösteriyor ki *Age of Kings*'de başarının anahtarlarından biri, farklı tiplerdeki haritaları ve bunların imparatorluk kurma planlarınızı nasıl etkileyeceğini anlamak. Ensemble, *Rise of Rome*' da harita tiplerinin sayısını beşten dokuza çıkarmıştı. *Age of Kings*'de ise bu sayı en az 14'ü bulacak. Ayrıca olayları daha da ilginçleştirmek için *Age of Empires*'daki en büyük haritanın üç katı genişliğinde haritalar yapıldı. Burada yeni haritaları ve stratejinizi nasıl etkileyeceklerini kısaca açıklayacağız, özellikle de multi-player oyunlarda.

NEHİRLER: Bataklıklı ovalar, sığ sularla ve nehirlerle dolu. Bu da oyuncuların veya ekiplerin bölünmesine sebep olabilir.

KALE: Herkes oyuna surlarla çevrili bir şehirde başlıyor; ancak kaynaklar kısa sürede tükenecek. Keşif birliklerinin öncülüğünde gelişmiş devriye birliklerini yeni kaynak arayışı için dışarı göndermek iyi bir fikir olabilir.

GÖÇ: Oyuna başladığınız yere bağlanıp kalmayın. Bu ada, sizi çok uzun süre idare edemez, bu yüzden kanlı savaşların geçtiği ana karaya hareket etmeye hazırlanın.

TAKIMADALAR: Ekibinizdeki herkes bir adayı paylaşıyor. Bu yalıtılmışlık oyunun başında rahat nefes almanızı sağlayabilir; ancak düşmanların buraya gelmesinin kaçınılmaz olduğunu unutmayın ve daima tetikte olun.

KARA ORMAN: Ağaçlarla kaplı yeşil adalar, düşmanların yerini tespit etmeyi güçleştirir. Rakiplerinize ulaşabilmek için büyük olasılıkla bir baltaya ihtiyacınız olacak. Neyse, en azından bina yapmak için bol bol odununuz var!

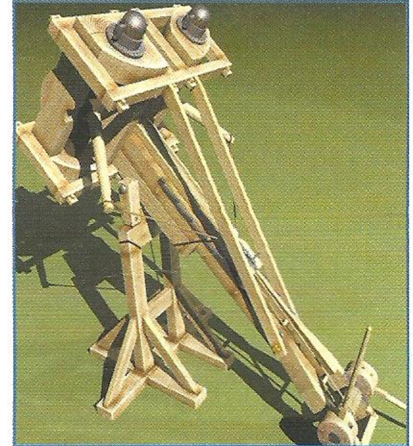
çok *Age of Empires* hayranının en güçlü bilgisayar rakipleri yaratmaya girişeceğinden de emin olabilirsiniz. Bu fikir Petersen'ın kendi scriptlerini test etmesi sırasında ortaya çıkmış: O ve Ensemble, Webmaster'ı; Mike McCart, yapay zekaları yaratıyor ve zayıf noktalarını ortaya çıkarmak için onları savaştırıyorlar. Bu arada en iyi oyun testçilerini kendi yapay zekalarıyla neler yapabileceklerini göstermeye davet ediyorlar. Yapay zeka işleyişini kullanıcılara açmak yönündeki bu karar, *Age of Kings*'in hikayesinin yaratılmasında hayranlarının ne büyük bir rolü olduğunu bilenlere sürpriz olmayacaktır. "Fanlardan tonla öneri aldık. Kullanıcıların ne istediğini anlamak ve onlara mümkün olan her türlü bilgiyi ulaştırmak için fan siteleriyle çok yakın bir çalışmaya girdik." diyor Microsoft'un *Age of Kings* yapımcısı. "Fanlar tarafından yaratılan bazı senaryolar çok etkileyiciydi. Biz de onlara bir adım ilerisi olan AI için bir şans vermek istedik." Sevdikleri oyunu desteklemek için Age of Empires fanlarının ne çok emek harcadığını hesaba katarsak, ne Ensemble'ın ne de Microsoft'un, oyuncuların oyun içindeki bazı şeyleri kurcalamasına izin vermekten niçin rahatsız olmadıklarını anlamak zor değil. Bu işe ve çıkacak olan *Age of Kings*'e adanmış 200'den fazla web sitesi var. Ayrıca "*Age of Empires* Heaven"da (*www.age.gamestats.com/age*) indirebileceğiniz oyuncular tarafından hazırlanmış binden fazla oyun var.

"Fanlar tarafından yaratılan bazı senaryolar çok etkileyiciydi. Biz de onlara bir adım ilerisi olan AI için bir şans vermek istedik."

–Sebastien Motte, Microsoft Age of Kings Yapımcısı



Şu kapının önünde dolanan askerler dikkatli olsa iyi olur. Hareketli kapılar, davetsiz misafirleri delip geçebileceği gibi kazara kendi adamlarınızı da öldürebilir.



Bu akrep mancınığı, ziyaretimiz sırasında henüz oyuna yerleştirilmemişti ve bu bizi gerçekten üzdü. Her ateşlenişinde menzil sınırına kadar ulaşıyor ve bu, onu yoğun düşman birimlerine karşı yıkıcı bir araç yapıyor.

SONUÇ

Şaşırtıcı şekilde bu hikayede Ensemble'ın *Age of Kings* için hazırladığı tüm ince detaylardan bahsedecek yer kalmadı. Bu yüzden işin ne kadar iyi kotarıldığını görmek için oyunun çıkması planlanan yaz sonuna kadar beklemeniz gerekecek. Bu arada "*Age of Kings* Heaven" web sitesini (*www.ageofkings.com/index.shtml*) ya da *www.aoe2.com*'u ziyaret ederek Ensemble'ın en son yaptıklarına sürekli ulaşabilirsiniz.

Age of Empires'ın daha basit oynanışıyla kıyaslandığında çok fazla birimin ve oynanış özelliğinin cesaret kırıcı olduğunu düşünmeye başladıysanız dert etmenize gerek yok. Tıpkı Bruce Shelley'in dediği gibi "Bu serinin oyunlarında başarımızı korumak istiyorsak oyunu ulaşılabilir yapmalıyız. *Age of Kings*'de yaptığımız geliştirmelerin çoğunlukla seçmeli olması ve temel oyun mekanikleri ile özelliklerin değişmemesi için çok çalıştık." Ve Shelley'in Ensemble'daki ilk oyununun iki milyonu aşkın hayranı için, bir uygarlığa Rönesans'ın eşiğine kadar rehberlik etmek daha da ilginç olacak. PCG



Mancınıklar, bir şatoya karşı kullanabileceğiniz en güçlü silahlar. Ancak onları kuşatma sahasına getirebilmek için paketlemeniz ve saldırıdan önce tekrar kurmanız gerekiyor. Bu süre zarfında saldırılara korumasızlar.

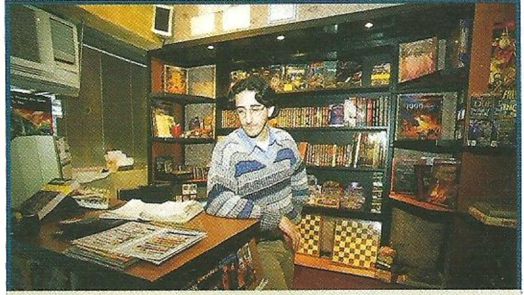
kenan9593



İSTANBUL'DA FRP DİYARLARI

RÖPORTAJ: GÜVEN ÇATAK-TUĞBEK ÖLEK
FOTOĞRAF: ZEYNEP SAYGI

Siz hiç ölüp daha sonra bir gölge olarak canlandınız mı ya da karanlığın içinden gelen sesleri iliklerinize kadar hissettiniz mi?.. işte bütün bunları Sihir Cafe'nin "sihirli" atmosferinde yaşayabilirsiniz. Bu ay biraz bilgisayarın başından kalkıp kendimizi FRP'nin gizemli kollarına ve Sihir'in fantastik menüsüne bıraktık.


Sihir'in tezgah arkasına da göz attık...

Bu FRP olayı son günlerde herkesin dilinde... Peki ama nedir bu FRP? Yenir mi, içilir mi? İşte bütün bu soruların cevaplarını merak edenler için üşenmedik ve FRP dünyasının en popüler mekanlarından Sihir Cafe'de soluğu aldık. Oturup ilginç isimli sandviçlerimizi kemirirken bir yandan da muhabbete daldık. Öncelikle Sihir'in ortaklarından Gökhan San'ı bir köşeye çekip hem kendi hikayesinden hem de Fantasy Role Playing'den şöyle bir bahsetmesini istedik:

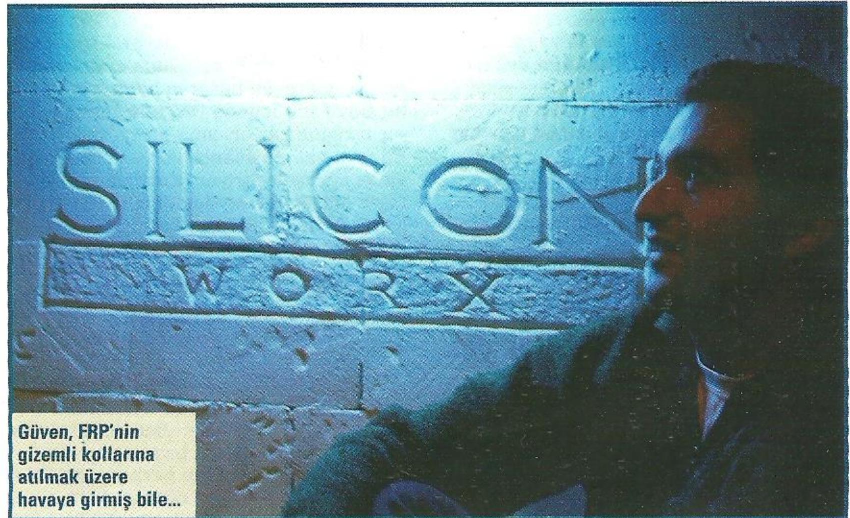
"Bildiğim kadarıyla FRP'nin başlangıcı öyle çok eskilere dayanmıyor. Tolkien isimli bir İngiliz dili profesörü bir gün ders vermekten sıkılıp 'ya ben bir masal kitabı yazayım ama içindekiler şu ana kadar anlatılan klişe masallardakinden farklı bir şey olsun' demiş ve Hobbit'i çıkarmış 1947 yılında. Daha sonra olaylar dallanıp budaklanarak bu hale gelmiş. Aslında Tolkien'in oluşturduğu dünyalar sadece fantezi kavramına hizmet etmiş; ama daha birçok farklı ortamlarda geçen 'rol' oyunları var. Örneğin *Fallout*, nükleer savaş sonrası dünyada geçen bir türü temsil ediyor. Benim tanımlamaya çalışacağım tür Tolkien'in kitaplarındaki gibi fantastik diyarlarda geçiyor. Senaryonun içerdiği belli amaçlar uğruna (hazır senaryolar kullanabildiğiniz gibi siz de kendi senaryonuzu yaratabilirsiniz) bir araya gelen karakterler, bir DM (Dungeon Master) yönetiminde maceralarına başlarlar. Oyuncular yollara dökülmeden önce karakterlerinin ırklarını (Elf, Dwarf, Human...), sınıflarını (fighter, mage, thief...) ve fiziksel/düşünsel özelliklerini (kuvvet, zeka, bilgelik...) belirlerler.

Güven: DM'i oynayan kişi bu karakterlerin oyunda kaybolmamasını sağlıyor anladığım kadarıyla.

"Tabii, DM dediğimiz olay, bir anlamda senaryonun geçtiği diyarın tanrısı. Karakterlerin çeşitli koşullar altında kaderini çizmekle görevli. DM'in bütün bunları yaparken kendisine yardımcı olan birtakım referans gereçleri var. Haritalar, kural kitapları veya zarlar gibi; ama en büyük desteği kendinden yani hayal gücünden almalı. DM'i oynayacak gibi ya biraz yetenekli olmalı ya da biraz tecrübeli bir oyuncu olmalı. İnsanları yönetmesini iyi bilen hafiften karizmatik biri olmalı; çünkü DM, yaratıcı fikirler üretemezse oyuncular hemen oyundan soğuyabilir. FRP, hayal gücüne ve interaktif diyaloglara dayandığı için oyuncuların konsantrasyonu birazcık pamuk ipliğine bağlıdır. Siz oyuncunun gözleri, kulakları olmalısınız. Onlara çeşitli inisiyatifler tanıyarak dünyayı yine onlar için detaylandırmalı, aydınlatmalısınız. Ben FRP oynamaya DM olarak başladım. Bir yıl DM'lik yaptıktan sonra biraz da bir karakteri canlandırayım dedim. Gerçekten sahne önü ve arkası çok farklı. Eğer bir karakteri uzun zamandır canlandırıyorsanız, onu benimsiyorsunuz. Onun için egolar, saplantılar hatta fobiler yaratıyorsunuz.

Tuğbek: Sanırım bir senaryo başladı mı bitmek bilmiyor. Bir oturuşta ne kadar FRP oynayabiliyorsun?

"Evet, genellikle bir senaryonun başından 6-7 saatten aşağı kalkamıyorsunuz. Aslında daha uzun sürede oynayabilirsiniz. Bu sadece sizin za manınıza ve yorulup yorulmadığınıza bağlı. Yoksa bir oturuşta 14-16 saat oynayan arkadaşlarımız da var. Ama bu tip oyunlar için belli konfor koşulları sağlanmalı, sağlam bir DM bulunmalı. Yalnız bütün bu saatler



Güven, FRP'nin gizemli kollarına atılmak üzere havaya girmiş bile...

sonucunda bir maceranın tamamen bitirildiği falan anlaşılmasın; çünkü böyle bir zorunluluk yok. Oyun senaryonun ortasında da bitebilir, önemli olan belli bir katılımı sağlayarak tatmin olmak."

Güven: Zarlardan bahsettin. Atılan zarların sonuçları bir anlamda kaderin cilveleri herhalde...

"Öyle de denilebilir. Oyuna gerçekçi bir boyut kazandırmak için normal hayatımızdaki rastlantısallığı senaryoya kazandırmak gerekir. Bir karakter, parlak fikirler önerse de veya iyi özelliklere sahip olsa da her zaman için DM'in gizlice attığı zarlar onun için kötü ihtimaller oluşturabilir. Tabii, güçlü özelliklerinizin olması kesinlikle şansınızı artırır. Ben yine de güçlü bir karakter oynamak yerine zayıf bir karakter oynamayı tercih ederim; çünkü zayıf birini canlandırırken ister istemez amacınız uğruna daha yaratıcı fikirler üretip rol kesebiliyorsunuz, ama diğer türlü güçlü özelliklerinizin arkasına saklanıp gövde gösterisi yapmakla yetiniyorsunuz."

Tuğbek: İstersen biraz da Sihir'den bahsedelim. Sihir nasıl doğdu ve amaçlarına ulaşabildi mi?

"Sihir'in 'FRP Cafe' olması çok eskiye dayanmıyor ama ben uzun zamandır işin içindeyim. Aslında FRP yerine hobi kelimesini kullanmayı tercih ederim. Maddi bakımdan biraz toparlanınca üç ortak bir araya geldik ve kendi aramızda oynayacağımıza bir cafe açalım dedik. Böylece başkaları da FRP dünyasına adım atabilecek ve biz de hayallerimizi gerçekleştirmek için bir mekan kurmuş olacaktık. Tabii bu mekanda bir şeyler de yenip içilebilmeliydi ve yoğun bir çalışmanın ardından Sihir ortaya çıktı. Bizim amaçlarımızdan biri de Sihir'de FRP oyunları hariç board oyunları da oynatmak. Şu an elimizde *Civilization* ve *1830* gibi birkaç sıkı board oyunu var ama bunlar yeterli değil. En kısa zamanda daha fazla bu tip hobi oyunları getirmek istiyoruz. Hedeflerimize gelince daha tam olarak hepsine ulaşamadığımızı söyleyebilirim. Mesela öncelikle tam donanımlı bir FRP odası oluşturmak istiyoruz. Tam donanımdan kastettiğim şey, ses efektlerine sahip bir sistem kurmak ya da belki bir projeksiyon... Yani istediğim oyuncuların havaya girmesini biraz daha kolaylaştırmak. DM'in elinin altında çeşitli sesler çıkarabilen bir kontrol paneli olsa hiç de fena olmaz.

Tuğbek: Ama bir projeksiyonla görüntüleri yansıtmak oyuncunun hayal gücünü sınırlandırmaz mı?

"Aslında sınırlandırır ama zaten benim amacım görsellikten çok, çeşitli seslerin oyuna katılmasını sağlamak. Çünkü bir DM'in, bir devin ayak seslerini taklit etmesi veya fısıldayan koruları canlandırması oldukça zor olsa gerek. Ayrıca bu tip bir sistemin finanse edilmesi şu an bizim için biraz uzak gözüküyor. Şimdilik Braveheart'ın müzikleriyle idare etmek zorundayız sanırım. Sonuçta biz de hala öğrenciyiz ve yeterince zaman ayıramıyoruz.

Sihir'in FRP'ci Profilleri

Cafedeki oyun masalarını gezerken bazı ilginç karakterlerle karşılaştık ve onları biraz tanımaya çalıştık. İşte bazıları...

Arev Karabetyan



İsim: DM
Sınıf: DM'ler oyun içinde yeri geldikçe her sınıfı canlandırabilir.
Irk: DM'ler bir ırka mensup değildir. Dungeon Master'a ister bir tanrı deyin, ister bir hakem. DM'in görevi, yönlendirdiği karakterlere yarattığı dünyanın aynasını tutmaktır. Oynamak ve oynatmak madalyonun iki yüzü gibi. DM'ler, yarattıkları dünyaları tasvir etmenin dışında gerçek hayattaki rastlantısallığı oyuna kazandırmak için zar atarlar; ama bu zarların ne geldiğini DM hariç kimse göremez, bilemez...

İpek Uyar



İsim: Silkania Roland
Sınıf: Fighter
Irk: Elf
Silkania bir savaşçı prenses. Kuvvetli bir hükümdar olan babasının ölümünden sonra federasyon dağılıyor ve prenses de abisinin isteği üzerine diğer Elf klanlarını bir araya getirmek için yollara düşüyor. Tüm prensesler gibi Silkania da iyi bir eğitim almış ve bir prensesin tüm cazibesini taşıyor. Yalnız tavırlarında soylu bir şımarıklık hissediliyor(Esirlere 'ekmek bulamazsanız pasta yiyin!' dediği söyleniyor).

Tuğrul Kıyıcı



İsim: Korthal Solar
Sınıf: Knight
Irk: Elf
Görevi prensesi ölümüne korumak olan Korthal, şanssız bir kılıç darbesi sonucunda oyuna erken veda ediyor. Görevini başaramadığı için bir tür büyü sonucunda DM tarafından tekrar canlandırılıyor, ama bir gölge olarak. Bu yeni hali düşmanlarını ya korkutuyor ya da agresifleştiriyor. Korthal için onuruyla ölmek her şeyden önemli (bu arada Korthal, Ravenloft'un görmüş geçirmiş Mage'lerinden) Gölgelerin gücü adına!

Arto Süren



İsim: Beorn
Sınıf: Ranger
Irk: İnsan
İnsanlardan çok hayvanlarla iletişim kurabilen Beorn, ormanda tek başına yaşıyor. Onu herkes sırtındaki ayı postuyla ve iri yarı cüssesiyle tanıyor. Prensesin Beorn'u tercih etmesinin sebebi adaleli vücudu ve çeşitli hayvanlarla arasındaki bağ olsa gerek. Açıkçası röportaj sırasında pek konuşmadığı için onun gizemli kişiliği hakkında pek bir bilgiye sahip değiliz. Ama duyumlarımıza göre eskiden Ravenloft'da bir Cleric'i oynuyormuş ve insanları iyileştirmekte ustaymış.

Serkan Ayan

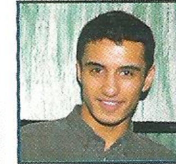
İsim: Gilthanas
Sınıf: Fighter/Mage
Irk: Elf
Bir elf prensi olan Gilthanas, eğitimini zamanın en iyi büyücülerinden almış. Anlayacağınız çekirdekten yetişme bir savaşçı. Diğer Elf'lere göre daha duygusal olduğunu söylerken gözlerinin yaşardığını görüyoruz. Aslında daha çok Dungeon Master'lık yapıyormuş; ancak oyunculuğun da ayrı bir tadı olduğunu söylüyor. Kendini, oynayacağı karaktere hazırlamak için meditasyon yaparak konsantre yeşil gücü yakaladığını belirtiyor.

Kavel Uludoğan



İsim: Sharoon
Sınıf: Mage
Irk: Elf
Küçük yaşlarda anne ve babası öldürüldüğü için Sharoon'u bir insan büyücü yetiştirmiş. Büyücünün hastalanıp ölmesi üzerine Sharoon, kaderiyle yüzleşmek için yollara düşüyor; fakat kader ona hiçbir zaman gülmüyor. Dokunduğu her şey sararıp soluyor, aşık olduğu herkes hunharca öldürülüyor. Bunları anlatırken sesinin titremesinden bazı şeylerin etkisinden hala kurtulamadığını anlıyoruz.

Hasan Gümen



İsim: Sharkhan
Sınıf: Fighter
Irk: İnsan
Sharkhan bir Warlord, yani çok büyük bir savaşçı. Kral babasının düzenlediği ölümüne yapılan turnuvalara daha onbeş yaşındayken katılarak çıplak elleriyle bir kaplanı boğarak öldürüyor. On sene boyunca turnuvada yenilgi almadan kahramanca dövüştükten sonra bir kalleşlik sonucu öldürülüyor. Aradan binlerce yıl geçiyor ve Sharkhan bir çocuğun bedeninde tekrar vücut bularak yaşama dönüyor. Geceleri Sharkhan'ın sırtında parlayan bir çift kaplan gözü tüm düşmanlarının korkulu rüyası.

Oyun içi karakterlerini öğrendikten sonra bu arkadaşlarımızla biraz da yakın temasa geçip onları sorularımızla bunaltmaya başladık. Meğer anlatacak ne çok şeyleri varmış...

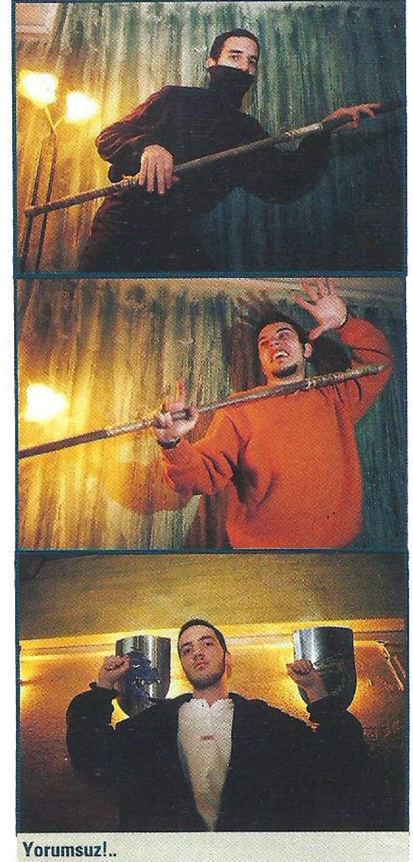
Güven: Grup içi ilişkiler nasıl? Birbirinizin arkasından işler çeviriyor musunuz veya savaşlarda birbirinize sonuna kadar destek veriyor musunuz?
İpek: Eğer aynı amaç uğruna savaşıyorsak genellikle problem çıkmıyor; ancak gruba katılan NPC'ler (non-player character) dıştan iyi görünüp kötü niyetli olabiliyorlar. Bir de ben prenses olarak zaman zaman aşağılayıcı davranabiliyorum. Ama böyle davranmak zorundayım yoksa kötü bir roleplayer olurum.
Serkan: Genellikle kalabalık gruplarda sorun çıkar; ama eğer oyuncular birbirine alışmışsa daha kooperatif oynayabilirler.
Hasan: Tabii uyumlu biri olmanız karakterinizin özelliklerine bakar. Kötü bir hırsızsam gidip birini sırtından haince bıçaklayabilirim. Zaten böyle yapmazsam kötü bir oyuncu olarak hem kendimi hem de diğerlerini oyundan soğuturum.

Tuğbek: Oyun sırasında hiç gerçekten korktunuz mu?
İpek: Bir keresinde uzak bir yere gidebilmek için bir büyücüden yardım istemiştim. Büyücü isteğimi kabul edip aniden bir Silver Dragon'a dönüşünce korkuyla karışık bir şaşırma hissetmiştim.
Tuğrul: Ben de ormanda vampirlerden kaçarken oldukça zorlu dakikalar yaşamıştım. Vampirlere karşı yapabileceğim bir şey olmadığından dolayı ormanda saklanmayı tercih etmiştim. Ama yine de beni buldular ve bir güzel parçaladılar.
Arev: Şöyle bir düşününce aklıma ilk olarak Heybeliada'da oynadığımız campaign geliyor. Eski bir konak kiralamıştık. Oyunculardan hiçbiri DM'in kim olduğunu bilmiyordu. Havanın bozması ve DM'in kafasına taktığı garip maske, bizi iyice havaya sokmuştu. Sonra şimşekler çakmaya başladı ve DM aniden maskesini çıkardı... sonra ne mi oldu? Tabii ki konak çığlıklarımızla yankılandı... Çok korkmuştuk!

Güven: Peki bütün bunlar gerçek yaşantınızı etkiliyor mu? Aileleriniz bu konuya nasıl yaklaşıyor?
İpek: Tabii kesinlikle etkiliyor. Mesela bir şövalyeysem oyundan sonra da belirli bir süre bir şövalye gibi davranıyorum. Zaman zaman günlük hayatta aldığım küçük fiziksel darbeleri damage puanlarına çevirerek ne kadar hasar aldığımı hesaplamaya çalışıyorum. Canımı sıkan bir durum olunca karakterime sığınabiliyorum.
Arto: Gerçek hayatta nasıl bazı ahlaki değerler varsa FRP oyunlarında da belli bir etik söz konusu. Eğer oyuncu oyunda iyi bir karakteri canlandırıyorsa genellikle gerçek hayatta da eğilimleri pozitif yönde oluyor. Ailelerimiz vaktimizi boşa harcadığımızı düşünüyor. Bu da bence FRP deneyimini yaşamadıklarından kaynaklanıyor.
Serkan: Ben oynanan oyunun masada kalması gerektiğini düşünüyorum. Eğer oyunu gerçek yaşantımıza yansıtırsak bazı hoş olmayan durumlarla karşılaşabiliriz. FRP oynarken birçok farklı bakış açısı edindiğimi düşünüyorum ve gerçekten çok eğleniyorum.
Hasan: Arkadaşlarımdan bazıları karakterlerini gerçek hayata taşıdıkları için bazen tartışıyorlar. Bence FRP, iç yüzün dışa vurumu olmamalı veya bir ego tatmini hiç olmamalı. Ailemin bakış açısına gelince, benim 'Mustafa Topaloğlu'na özendiğimi düşünüyorlar.
Kavel: Ben de canlandırdığım karakteri masada bırakmaktan yanayım. Mesela bir büyücüyü oynamama rağmen gerçek hayatta büyüye inanmam. Var olmayan karakterleri oynasam bile kendimi ifade edebilmek bana çok büyük zevk veriyor.

Tuğbek: FRP sizin için bir alternatif yaşam biçimi mi yoksa sadece bir hobi mi?
İpek: Önceleri hobi olarak başlamasına rağmen daha sonra ister istemez alternatif bir yaşam biçimine dönüşüyor.
Kavel: Bence kesinlikle bir alternatif yaşam biçimi. Eğer akşam eve gidip sabaha kadar karakteriniz yüzünden uyuyamıyorsanız, bu durum hobi olmaktan çıkmış demektir. Oynarken kendimi başka bir diyarda hissediyorum. Her şeyden soyutlandığımı düşünüyorum.
Hasan: Oynarken gerçek kişiliğinizin etkilerini minimuma indirgemelisiniz. Kişiliğinizi ne kadar arka plana iterseniz o kadar iyi bir oyuncusunuzdur. Böyle yaparak oyuna çok daha rahat bir biçimde konsantre olabilirsiniz.


İğrenç yaratık, Al sana bir FireBall!


Yorumsuz!..

Güven: Bilgisayardaki FRP ile masaüstündekini karşılaştırır mısınız?
Hasan: Ben o tip oyunlara FRP konulu oyunlar demeyi tercih ediyorum. Bilgisayarda oynarken savaşçıma arkadaşını öldürdükten sonra kafasını kesip çukura gömme komutu veremem; ama masaüstü oynarken bunu yapabilirim. Bilgisayar hayal gücünüze pek iş bırakmadan sizi görselliğiyle kandırmaya çalışıyor. Zaten bilgisayar karşısında rol yapamazsınız. Bilgisayar, oyundaki bir yaratığı ne kadar iyi görselleştirse de sizin hayal gücünüz kadar detaylandıramaz.
Kavel: FRP oynarken karşımdaki oyuncunun gözlerine bakıp onun ne hissettiğini görebilmeliyim. Bilgisayardaki FRP'ye karşı değilim ama inandığımı da söyleyemem.
Serkan: Herhalde masaüstü FRP'ye en çok yaklaşabilen oyun *Ultima Online* olmalı. Her karakteri canlandıran birinin olması çok güzel bir şey, online barmen bile bar. *Fallout* ve *Baldur's Gate* gibi oyunların da hakkını yemeyelim.
Tuğrul: Bilgisayarda 'save' etme gibi bir durum var. Gerçek FRP oynarken asla böyle bir şey yapamazsınız. Söylediğiniz her söz, verdiğiniz her karar geri alınamaz. Bilgisayarda oynarken egolarınızı tatmin ediyorsunuz.


Aman dikkat, kılıcı beynine yemek üzeresin!

Güven: Hazır gelmişken şu Magic olayına da bir açıklık getirelim isterseniz. Magic nedir, ne değildir?
Tuğrul: Magic boş zamanlarınızı geçirebileceğiniz gelişmiş bir kağıt oyunudur ama asla FRP değildir. Sadece gövde gösterisi yapıp egolarınızı tatmin edebileceğiniz bir oyun türüdür.
Arev: Diğer kağıt oyunlarına göre stratejik yönü ağır basan bir oyun, pişti gibi değil yani. Düşünme yönünden dolayı biraz satranca benzetebiliriz. Ayrıca kartların 'artwork'lerine kapılıp sadece koleksiyon amacıyla biriktirenler bile var.
Serkan: FRP ile hiçbir alakası yok. Tam bir para tuzağı. Gözümün önünde bir insan sadece bir günde 150 milyon harcadı bu zımbırtılara. Bence parasını hatta zamanını bu oyuna yatırmış bir adamın kahvede okey oynayan bir adamdan farkı yoktur. Bu kartlar allanıp pullanmış ve kutulara konulmuş pahalı aldatmacalardan başka bir şey değiller.
Hasan: Bilmiyorum. Sanırım kahvedeki o adamlar Magic oynasaydı, ben onlara saygı duyardım; çünkü olay sadece "benim kartım seninkini döver" değil. Aynı kartlarla oyuna başlayınca doğrudan zeka faktörünü devreye sokmuş oluyorsunuz. Tabii bütün bunlar Magic'in bir tüketim zihniyeti FRP'ninse sadece hayal gücü üzerine kurulu olduğunu değiştirmiyor. Sadece kartlardaki kahramanları canlandırabileceğini düşünerek Magic oynamayı bırakıp acemice FRP'ye transfer olanlar var.

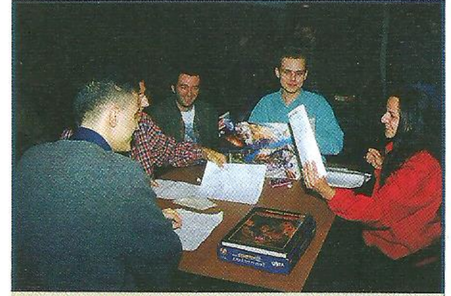
Tuğbek: Hepinize teşekkürler. Son olarak söylemek istedikleriniz?
Arev: FRP oynamayı öğrenmek isteyenler Sihir'e gelsinler. Birkaç saat takılarak kendilerine bir dolu arkadaş edinecek hatta kendi gruplarını kurabileceklerdir. Sihir'in sahibi çok ilgili bir insan olduğundan her konuda yardım edecektir.
İpek: Gerçek hayatta olmak isteyip de olamadıklarınızı FRP dünyasında canlandırabilirsiniz. Ayrıca kendinizi daha iyi tanımak için de çok iyi bir yol. Bir tür terapi uyguluyorsunuz kendinize.
Kavel: Hayal gücünüzü kullanarak bambaşka duygular yaşamak, bambaşka yerlere gitmek istiyorsanız Sihir'e mutlaka bir uğrayın.
Serkan: Her yıl 400-500 kişi FRP oynamaya başlıyor; fakat hala bir derneğimiz olmadığı için yeni başlayan arkadaşlar bir araya gelip deneyim kazanamıyorlar. Bence toplanıp bu konuda çalışmalar yapmalıyız.
Hasan: Biz biraz kabuğumuza çekildiğimizden genellikle burada bulunmayı tercih ediyoruz; ama lütfen FRP'ye başlamak isteyenler gelip bizimle tanışsınlar. Çünkü artık gelecekte 'FRP oynuyor musun?' diye değil 'FRP oynamıyor musun?' diye soracaklar. Bir de ben ebeveynlere seslenmek istiyorum. Biz ayin yapmıyoruz, deli veya satanist değiliz, 'Mustafa Topaloğlu' hiç değiliz!

Aslında yayınladığımız bu röportaj, bizim Sihir Cafe'de yaptığımız uzun ve keyifli sohbetin sadece bir bölümü. Gönül isterdi ki arkadaşlara yönelttiğimiz bütün soruları ve aldığımız cevapları size ulaştırabilelim.

Belki başka bir zamanda, başka bir konuda... Sürç-ü lisan ettiysek affola!

PCG


Eeee, bu kez kağıtları kim dağıtıyor?


Oyuna başlamadan önce son hazırlıklar tamamlanıyor.

FRP türlerinden...

Masaüstü FRP: Dungeon Master ya da Game Master yönetiminde ve zarla oynanan bir masaüstü oyunu. Burada her oyuncu bir karakter rolü üstlenir. Karakterler yaratılırken istatiksel verileri göz önüne alınır. Senaryo DM ya da GM tarafından belirlenir; ancak akışta rastlantısallığın sağlanabilmesi için zar atımları oldukça önemlidir.

Live Action Role Play (LARP): Birden çok Story Teller yönetiminde ve zardan bağımsız oynanan bir oyundur. Oyuncu sayısı oldukça fazla olabilir (30-500). Oyuncu, canlandırdığı karakterin tüm özelliklerini yansıtmaya çalışır. Bu bakımdan oyun, doğaçlama gelişen teatral bir özelliğe sahiptir. Ayrıca olaylar tek tek bireyler yerine daha çok gruplar arasında geçer.

Multi-User Dungeon (MUD): MUD aynı anda birden fazla kişinin on-line FRP oynamasını sağlayan bir sistemdir. Her oyuncu kendi karakterini oluşturur ve bu karakterle sisteme bağlanarak oynayabilir. MUD'lar grafik ve tekst bazlı olarak ikiye ayrılır. Grafik MUD'lar ikonik oyunlara benzer, tek fark aynı anda pek çok kişinin oynamasıdır. Tekst MUD'lar ise daha çok eski tekst bazlı adventure'ları andırır. Bunlar sayıca çok daha fazla ve ücretsizler. Grafik MUD'lara *Ultima Online (www.owo.com)*, tekst MUD'lara ise Orta Dünya'da geçen *Two Towers (www.angband.com)* iyi birer örnek olabilir.

kenan9593

Sevimli On-line Canavarı

Belki inanması zor ama siz bu satırları okurken biz nihayet büromuza taşınmış olacağız. Yani bu sizlere bu tavan arasından yazdığımız son yazı. Başta hiç sevmemiştik belki, belki bize ürkütücü gelmişti. Ama şimdi durup düşününce görüyoruz ki buraya da alışmışız. Burada da acı tatlı anılarımız, nice deathmatch'lerimiz geçmiş.

Neyse abartmayalım çok da özleyeceğimizi sanmam. Muhtemelen taşındıktan 15 dakika sonra unutur ve kabuslarımızda yad ederiz. Bu ay asıl konumuz Mustafa. Evet dergimizin on-line oyunlardan sorumlu ve Fifa serisini seven nadir üyesi Mustafa. Siz Mustafa'yı Kaan'la atışmalarından ve sevimli gülümsemesinden tanıyorsunuz. Gerçi resminde gözüktüğünden daha yakışıklıdır ancak yine de onu sevimli olarak tanımlamak daha doğru olur. Gerçi o böyle astım kestim takılır on-line'da önüne geleni dağıtır icabında; ama siz onu bir de sevgilisi telefon açtığında görün. Süt dökmüş kedi misali "Söyle canım. Oldu hayatım"... İlahi Mustafa, sen ölme emi! Güldürdün yine beni gece gece. Bir de bu adam oyun oynarken çok sevimli olur. Önce kaşlarını çatıp monitöre bol nazarlı bir bakışlar atar sonra üst üste birkaç kez marizlenince delirip "Allahmısınız lan!" nidalarıyla kelle koltukta dalar. Ve genelde son sözü "nihaaalaa" olur. İlahi! İnsanın böyle eğlenceli iş arkadaşları olması ne iyi ya...

Bu arada daha önce bu köşeden yaptığımız yarışmanın sonuçlarını artık açıklayabiliriz. Ve kazanan... yok! Zaten bir tane cevap geldi o da yanlıştı. Ama üzüldüğümü söyleyemem. N'apalım artık beş tane kutulu oyunu eşe dosta dağıtıcaz. Mahallenin çocuklarını mutlu ederiz. Ha.. bu arada size bir daha yarışma yok.



Bu harabe görüntüyü terk etmeye hazırlanıyoruz. Bu arada sağda *Diablo*'yu öldüren kahraman muhasebecimiz Ateş ve solda Göksu.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki çeşit önemli bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve gerçekten zevk alarak oynayabilmeniz için bizim size önerdiğimiz donanım konfigürasyonu. Oyunlar, üretici firmanın size minimum diye gösterdiği sistemde çalışacaktır; ancak o kadar da iyi çalışmayabilir. İşte bu yüzden oyunları birkaç farklı sistemde test ediyoruz ki, oyunu iyi bir şekilde oynamak için gerçekten nelere ihtiyacınız olduğunu size doğru olarak söyleyebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Öyle her oyun %90'ın üzerinde puan alamaz; hele hele 100 tam puana ulaşabilenlerin sayısı parmakla sayılacak kadar azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun tam bir klasiktir, yani hem içerik hem de tasarım açısından kilometre taşı bir oyundur. PC oyunlarıyla ilgilenen herkese şiddetle öneririz.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Bu aralıkta puan alan her şey, rakiplerinden öyle çok çok gelişmiş olmasa da en azından bir göz atmaya değer. Ayrıca belli konulara ilgi duyan uzmanların ağızlarının suyu akarak "en iyi" olarak seçtiği oyunlar da bu aralığa düşecektir. Evet, belki piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar oldukça güzel oyunlar; içinde bulundukları türün hayranlarına rahatlıkla önerebileceğimiz şeyler. Ancak yine de, piyasada bunlardan daha iyi oyunların bulunması ihtimali var.

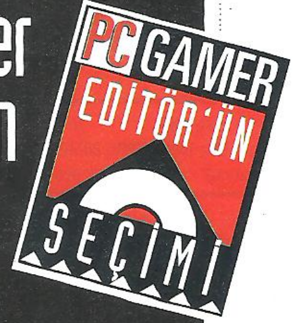
69%-60% İYİ
Ortalamanın üzerinde, doğru dürüst bir oyun. Satın almaya değer olabilir, ancak büyük olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bazı sorunları vardır.

59%-50% ORTA
Bunlar sıradan oyunlar. Belki tamamen değersiz değiller, ama oyuna ayırdığınız parayı harcamak için pek iyi bir seçim de değiller.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kaliteli oyunlar. Bu oyunlardaki ilginç sayılabilecek birkaç özellik, bir alttaki kategorinin derin boşluklarına düşmelerini engelleyen tek şey.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Rezalet oyunlar. Üstelik puan düştükçe daha da beter oluyorlar. Ne pahasına olursa olsun, bu oyunlardan uzak durun. Sonra "uyarmamıştınız" demek yok!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

Sid Meier's Alpha Centauri

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Firaxis Games **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 60MB hard disk alanı; 2MB ekran kartı; DirectX **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX/SPX (2-7 oyuncu); seri bağlantı (2 oyuncu); Modem (2 oyuncu); TCP/IP (2-4 oyuncu)

Şimdiye dek incelediğimiz oyunlar arasında en yüksek puanı alan bu oyunu, nasıl bir güç tahtından indirebilirdi ki? Türünü mükemmelliğin yeni bir boyutuna taşıyan devamına ne dersiniz?

Sid Meier ve Brian Reynolds, Firaxis Games'i kurmak üzere MicroProse'dan ayrıldıklarında strateji hayranları, Civilization serisinin geleceğinden endişelenmeye başlamışlardı. Sonuçta *Civilization II*, türünün en güzel örneği sayılır ve tüm zamanların en iyi oyunlarından biridir; şimdiye kadar bir oyuna verdiğimiz en yüksek puan olan %97'yi *Civilization II*'ye vermiştik. Kendi şaheserlerini ancak Meier ve Reynolds bir adım ileriye götürebilirdi; ancak Firaxis üçüncü bir Civ oyunu hazırlama hakkına sahip değildi.

Taraflar arasında yasal bir savaş başladı; Activision, MicroProse ve Avalon Hill, Civilization adını kullanabilmek için birbirleriyle kıyasıya bir savaşa giriştiler. Ama avukatlar 12 harflik bu sözcüğün kimin hakkı olduğunu ateşli bir şekilde tartışmakla meşgulken Meier ve Reynolds, sessiz sessiz çalışmalarını sürdürdüler. Bu proje, serinin devamını getirecekti. İşte bu oyun, yani *Alpha Centauri*, kesinlikle ve kesinlikle *Civilization*'ın tahtına oturmaya layık tek oyun. Aynı zamanda şimdiye kadar yapılmış en iyi strateji oyunu.

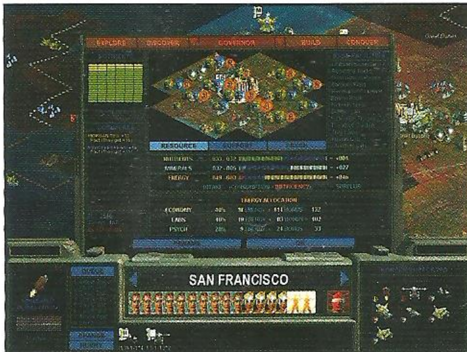


Planet Buster adlı silah acaba ne kadar güçlü? Yukarıda gelişmekte olan bir bölge görüyorsunuz, sağda ise bir Planet Buster'dan sonra kalanları... Bu silahı kullanırsanız diğer gruplardan oldukça sert tepkiler göreceksiniz.

Alpha Centauri, Birleşmiş Milletler'in Unity kod adlı bir gemiyi Alpha Centauri sisteminin ana yıldızının etrafında dönen bir gezegene yollamasıyla başlıyor. Bu gezegen, Dünya'nın yaşanılır olmaktan çıkması halinde insanlığın yeni bir yuva bulması için son çare. Ne yazık ki bir reaktör arızası yüzünden gemide hasar oluşuyor ve Dünya ile bağlantı kesiliyor. Unity mürettebatı, görevin bundan sonra nasıl süreceği konusunda tartışmaya başlıyorlar ve sonuçta bambaşka fikirlere sahip yedi farklı gruba bölünüyorlar. Siz de, bu gruplardan birinin yönetimini alarak gezegendeki üstün taraf olmak için mücadele veriyorsunuz.

Meier ve Reynolds, sırayla oynanan strateji oyunlarındaki modellerini uzun zaman önce zaten mükemmelleştirmişlerdi; *Alpha Centauri*'de de aynı formül kullanılmış. Temel olarak, başta bir üs kuruyor ve sınırlı kaynaklarınızı kullanıyorsunuz. Bu basit girişten sonra yeni teknolojiler geliştirerek imparatorluğunuzu genişletmeli ve sonuçta Dünya'yı ele geçirmelisiniz. Ancak sakın bu dediklerimizi, *Alpha Centauri*'nin aynı şeyleri ısıtıp önümüze sürmesi gibi algılamayın. Şöyle söyleyelim: Eğer *Civ II*, orijinal *Civ*'den sonra büyük bir sıçrama olarak görülüyorsa, *Alpha Centauri* de şimdiye kadar gördüklerimizin hepsini rahatlıkla geride bırakır.

Alpha Centauri'de gördüğümüz eklemeler ve geliştirmeler karşısında dilimizin tutulmaması mümkün değil, o kadar fazla şey var ki! Arayüz, *Civ II*'yi oynayan herkese tanıdık gelecek; ama ufak tefek değişiklikler var ve kullanması daha kolay. Bina/araştırma modu dört kısma ayrılmış: Araştırma, keşif, inşaat ve işgal. Böylece bilgisayar tarafından yönetilen şehirlerin valilerinin hangi araştırmaları yapıp hangi binaları kuracaklarını belirleyebiliyorsunuz. Diğer yenilikler arasında bölgenizi belirleyen sınırlar (bunlar *Civ II*'deki o sinir bozucu adamcıkların ortalıkta dolaşmasını engelliyor), bölgenizdeki belli bir kişiyi izlemenizi sağlayan gözetleme kuleleri ve birimlerinizi tasarlamanız için bir atölye de bulunuyor.



***Alpha Centauri*'nin arayüzü temiz ve kullanması kolay. En güzel yenilikler ise üstteki araştırma seçenekleri ve bazı işlerinizi rahatlıkla devredebileceğiniz bilgisayar kontrollü vali.**

Ve Sonra Yedi Gruba Ayrıldılar...

ALPHA CENTAURI'DEKİ TARAFLAR

Alpha Centauri'deki yedi gruptan her birinin kendi üstünlükleri, zayıf noktaları ve oyunun akışı sırasında verdikleri tepkileri belirleyen ajandaları var. İşte size kısa bir rehber:

Gaia's Stepdaughters



LİDER: Lady Diedre Skye
AJANDA: Green Democracy

Gaia'lılar, eski dünyanın sonunu hazırlayan çevresel hataları yapmamakta kararlılar. Üsleri daha verimli; ancak pasifist eğilimleri yüzünden askeri birimlerinin yetenekleri oldukça düşük. Öncelikli amaçları gezegenin korunması.

Human Hive



LİDER: Chairman Sheng-Ji Yang
AJANDA: Atheist Police State

Çok katı kurallar hüküm sürmekte ve kişilerin çıkarı devletin çıkarından sonra geliyor. Tutucu ve militarist olan Hive, diğer gruplardan gelecek tehditlere (mesela gelişip güçlenen demokrasiye) çok sert tepki veriyor.

University of Planet



LİDER: Academician Prokhor Zakharov
AJANDA: Research, Free Flow of Information

Kendilerini tamamen araştırmaya ve bilgiye adamış olan University, bu amaç uğruna ahlak kurallarını bile bir kenara bırakabiliyor ve araştırmaların kesintisiz sürmesi için her yola başvurabiliyor.

Morgan Industries



LİDER: CEO Nwabudike Morgan
AJANDA: Free Market Economics, Pro-Industry

Oldukça düzenli bir yaşam süren Morgan'cılar, liberalist ekonomi ilkelerine bağlılıklarıyla öne çıkıyorlar. Ekonomik modellerine burnunu sokmaya kalkışanlara hiç merhamet göstermiyorlar.

Spartan Federation



LİDER: Colonel Corazon Santiago
AJANDA: Right to Keep and Bear Arms

Askeri yollardan hayatta kalmaya çalışan Spartan'ların birimlerinde herkesin morali son derece yerinde. Silah taşıma ve kullanma özgürlüklerini elde tutmak için kanlarının son damlasına kadar savaşıyorlar.

The Lord's Believers



LİDER: Sister Miriam Godwinson
AJANDA: Life of Religious Worship

The Lord's Believers, dualarla ve ibadetle dolu bir yaşamın peşinde koşuyor. Gezegenin kendilerini göre bir yer olduğuna inanıyorlar ve dini inançları uğruna korkusuzca savaşıyorlar.

Peacekeeping Forces



LİDER: Commissioner Pravin Lal
AJANDA: Humanitarian Ideals, Democracy

Bu barışçıl grup, görevlerini düzenleyen Birleşmiş Milletler'in ideallerini destekliyor. Diğer gruplar arasında uzlaşma sağlamaya uğraşıyor ve herkesi UN ideelleri çatısı altında birleştirmek için çalışıyorlar.



Tasarım atölyesi birimlerin silahlarını, zırhlarını ve hareket hızlarını değiştirmenize imkan vererek geliştirme safhasına yeni bir boyut getiriyor. Tabii bunların bir bedeli var.

Bu güzel yeniliklerin yanı sıra *Alpha Centauri*'nin asıl güçlü noktası derinliği. Birçok zafer durumu söz konusu: Askeri üstünlük, ekonomik üstünlük ya da diplomatik yollar sayesinde zafere ulaşabildiğiniz gibi ortaklık yoluyla veya sayısal bakımdan baskın olarak da kazanabilirsiniz. Diplomasi modeli daha da geliştirilmiş ve diğer gruplar size daha gerçekçi tepkiler veriyorlar. Mesela tehditkar bir hareketinize her zaman askeri yollarla karşılık vermeyebiliyorlar. Hatta rakip gruplardan bazılarını kendi pis işlerinizi yapmak için kullanabiliyorsunuz.

Bütün bunlar yetmiyormuş gibi bir de Birleşmiş Milletler işe bulaşıyor: Sizinle işbirliği yapmaktan kaçınanlara saldırmak gibi bazı hareketleriniz, diğer grupların ekonomik yaptırımlar uygulamasına ve sinir gazı kullanmak gibi aşırı davranışlarınız da size karşı askeri açıdan birlik kurmalarına neden olabiliyor.

Araştırma ve şehir kurma söz konusu olduğu zaman ise dağların yüksekliğini ayarlamanız (bölgeye düşen yağış miktarı buna bağlı), okyanus üzerinde şehirler kurmanız ve kaynakları toplamak için yeni teknolojiler geliştirmeniz mümkün. Oyunun teknoloji sıralaması biraz soyut;, ama her şeyin çok mantıklı bir açıklaması bulunuyor. Üstelik, *Civ II*'de tekerleği binlerce kez icat etmiştik, artık bilim kurgu dünyasına geçmenin zamanı gelmişti.

Civ II'nin en zayıf yanlarından biri multi-player desteği içermemesiydi, *Alpha Centauri*'de bu es geçilmemiş. Oyun, çok oyuncuyla oynandığında tek kişilik oyun kadar zevk vermiyor; ama yine de bir insana karşı (ya da bir insanla beraber) oynayabilmek güzel. Arayüz çok temiz, ayrıca düzgün bir chat özelliği ile ayrıntılı bir anlaşma ekranı var (burada teknoloji alışverişinde bulunup çeşitli sözleşmeler imzalayabiliyorsunuz). Oyunun sırayla oynanması yüzünden multiplayer oyunda biraz sıkılabilirsiniz; çünkü karşı tarafın hamlesini bitirmesini bekleyeceksiniz. Bu beklemeyi, her eldeki zamanı ayarlayan sayacı ve diğer seçenekleri değiştirerek azaltabilirsiniz; ama zaten bu oyunda acele etmek için bir neden yok.

Alpha Centauri, mükemmel değil, bazı ufak tefek hatalar var. Mesela harekete geçirdiğiniz bir birimi her zaman göremiyorsunuz ve bazen de şehir içindeyken bazı birimler kayboluyor; ama bunlar önemsiz şeyler, oyunun oynanışını etkilemiyorlar.

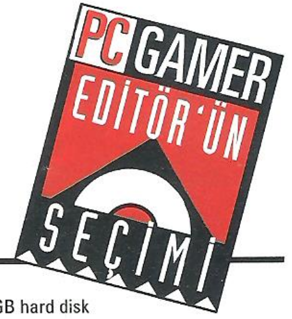
Meier ve Reynolds, sırayla oynanan strateji oyunlarının ustası olduklarını bir kez daha kanıtladılar. *Alpha Centauri*'nin temelinde *Civilization II* yatıyor olabilir; ancak bu oyun, çıtayı yepyeni bir düzeye yükseltiyor.

PC GAMER — SON KARAR

98%

ARTILAR: Aşırı derecede bağımlılık yaratan oynanış ve şaşırtıcı bir derinlik.
EKSİLER: Ufak tefek hatalar var; oyuna alışmak biraz zaman istiyor.
SONUÇ: İnanılmaz bir strateji oyunu. *Alpha Centauri,* şimdiye kadar yapılanların en iyisi.

Baldur's Gate



TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Bioware **YAYINCI:** Interplay Productions, (800) 969-4263, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 16MB RAM; 300MB hard disk alanı; 2MB SVGA ekran kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium II; 32MB RAM; 2.4GB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 28.8+; IPX; TCP/IP; Serial; Maksimum Oyuncu Sayısı: 6

Birçok roleplaying hayranının uzun zamandır beklediğine fazlasıyla değdi. Karşımızda yeni bir şaheser var.

İlk kez bir roleplaying oyununun dışarıdaki trafiği, midenizin gurultusunu ve uykunun tatlı tatlı çağırmasını duymanızı engellediği zamanı hatırlıyor musunuz? Eğer o zamandan şimdiye çok uzun bir süre geçtiyse ya da hiçbir zaman kendinizi bir oyuna o kadar kaptırmadıysanız, belki *Baldur's Gate*'i denemenizin zamanıdır. Advanced Dungeons and Dragons maceralarının en popüler senaryo dünyalarından biri olan Forgotten Realms evreninde geçen *Baldur's Gate* ayrıntıya, karakter gelişimine, hikaye akışına, savaş sistemine ve uçsuz bucaksız oyun dünyasına gösterilen özen sayesinde en fanatik RPG'cilere bile parmak ısırtacak bir oyun.

Oyunda AD&D kurallarına olabildiğince sıkı sıkıya bağlı kalınmış. Ana karakterinizi yaratarak işe başlıyorsunuz. Cinsiyetini, ırkını, uzmanlık alanını, silah tercihlerini ve hatta giysilerinin rengini bile seçmeniz mümkün. Oyun daha bu aşamadan ne kadar ince düşünülerek hazırlandığını belli ediyor. Karakterinizin ekrandaki görüntüsünü kendiniz dışarıdan da alabiliyor ve hatta kendi ses dosyalarınızı bile (basit WAV dosyaları halinde) ekleyebiliyorsunuz.

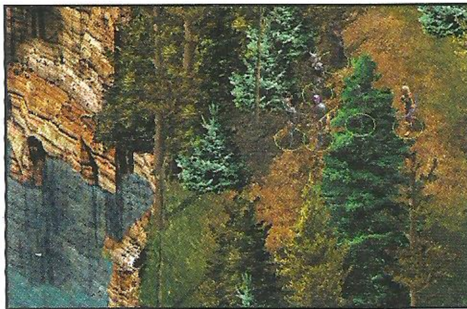
Karakterinizi oluşturduktan sonra Candlekeep adlı eğitim öğretim şehrindeki bir hanın dışında oyuna başlıyorsunuz. Şimdilik bildiğiniz tek şey, babanız Gorion'un yakında çıkacağınız yolculuk için kendinize giysiler alıp onunla şehir merkezinde buluşmanızı istediği. Şehirde dolaştıkça birkaç basit görevle ve sizi dışarıdaki kötü dünyaya hazırlayacak kavgalarla karşılaşacaksınız. Gayet normal görünen bu başlangıçtan sonra sizi önce güneye sonra da kuzeye, Sword Coast'a götürecek bir maceraya atılıyorsunuz. Yüzlerce NPC (non-player character: Oyuncu dışındaki karakterler) ile karşılaşacaksınız. Bunlardan bazıları dost ve ekibinize katılıyorlar. Diğerleri ise yüzünüze gülüp sizi arkadan vurabilecek tipler. Yolculuğunuz sırasında yanınıza beş kişi daha alabiliyor ve toplam altı kişilik bir grupla dolaşabiliyorsunuz.



Karakter ekranı, takımınız hakkında bir sürü bilgi içeriyor. Hatta burada gördüğünüz gibi oyuna dışarıdan resim alıp yerleştirmeniz bile mümkün.

Grafikler son derece güzel. Olaylar hafifçe eğik bir şekilde yukarıdan gösteriliyor ve bütün arkaplanlar elle çizilmiş, bunun için de ayrıntı düzeyi insanı büyülüyor. Karakterlerinizi hareket ettirmek için gitmelerini istediğiniz yere mouse ile tıklamanız yeterli, tıpkı bir gerçek zamanlı stratejide olduğu gibi. Aslında bu gerçek zamanlı strateji karşılaştırması yerinde oldu; çünkü oyun da gerçek zamanda oynanıyor (normalde 60 saniye süren bir AD&D hamlesi, oyunda 6 saniyeye sıkıştırılmış). Ancak istediğiniz zaman boşluk tuşuna basarak hareketi dondurabiliyorsunuz. Bu esnada karakterlerinizin durumlarını kontrol edebilir, komutlar verebilir, büyüler hazırlayabilir ve stratejiler kurabilirsiniz. Hareketi başlatmak üzere boşluk tuşuna tekrar bastığınızda ise karakterler sizin verdiğiniz emirleri yerine getirirler. Ayrıca belli olaylardan sonra oyunun otomatik olarak durmasını sağlamanız da mümkün. Örneğin bir karakter vurulduğunda, düşmanla karşılaştığında ya da kendi hamlesini bitirdiğinde. Bu sistem sayesinde savaş sırasında takımınızın bütün özellikleri üzerinde tam kontrole sahip oluyorsunuz; ancak her savaş başladığında işlerin yavaşlaması da önleniyor. Savaşlarda strateji çok önemli; özellikle de oyunun sonlarında gerçekten güçlü bazı düşmanlarla karşılaştığınız zaman. Oyunu durdurma özelliği sayesinde her şey saniyesi saniyesine kontrolünüz altında.

Oyuncunun kontrolündeki her karakter, bir savaşta yerine getirmek üzere belli komutlar alabiliyor. Oyunda, karakterlerinize vermeniz gereken komut sayısını oldukça azaltan bazı hazır komut grupları var. Zaten birçok durumda



Sword Coast'un kırlık alanları, elle çizilmiş; çok güzel ve keşfetmesi çok zevkli.



Savaşta boşluk tuşuna basıp karakterlerinize komutlar vererek her şeyi kolayca kontrol edebiliyorsunuz. Bu zombi sürüsü, sizin takımınız için çantada keklik.

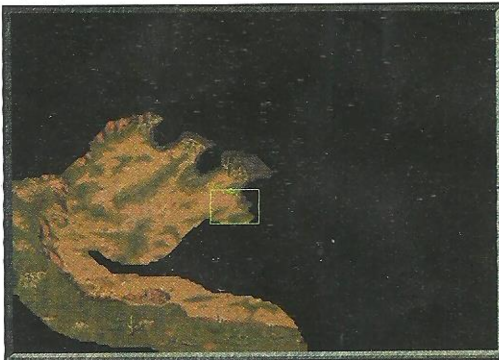


Büyücülerinizin kullanabildiği büyülerin hepsi çok etkileyici; özellikle de bu ateş topu büyüsü.

karakterleriniz sizin bir şey söylemenize gerek kalmadan düşmanla başa çıkıyorlar. Ayrıca oyunla birlikte gelen bir programlama dili ve derleyici sayesinde bu komut gruplarını tamamen özelleştirmeniz mümkün. Karakterlerinize genel emirler de verebiliyorsunuz, mesela iskeletlere karşı her zaman topuz kullanması ya da gnoll'lara hep kılıçla saldırması gibi. Programlama hiç de kolay değil; ama biraz sabırla herkes üstesinden gelecektir. Ancak istemiyorsanız bu ek özelliğe hiç bakmasanız da olur; çünkü önceden hazırlanmış olan komut grupları hemen bütün ihtiyaçlara yanıt veriyor. Ancak takımınızı bu şekilde yönlendirebilmeniz, karakter gelişimi konusunda yepyeni bir şey.

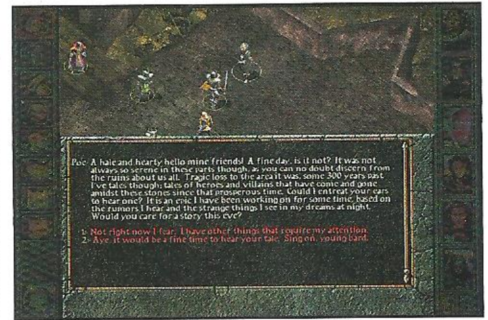
Vermek istediğiniz komutların hepsi, mouse ile yalnızca bir tıklama uzağınızda. Üstelik bir eşyayı, silahı, büyüyü kullanmak ya da birini veya bir alanı korumak gibi işler de çok kolayca yapılıyor. Karakterlerin taşıdığı eşyaları gösteren ekranlar çok basit; istediğiniz eşyalara çabuk bir şekilde ulaşmanızı, silahları ve aksesuarlarınızı takmanızı, iksirleri içmenizi ve eşyaları tanımlamanızı sağlıyor. Eşyaları giymek ya da kullanmak için onları karakterinizi temsil eden bir "oyuncak kukla" üzerine yerleştiriyorsunuz, üzerinizdeki zırh ve taşıdığınız silahlar bu kukla üzerinde gösteriliyor. Silahlar ve zırh ana ekranda da görünüyor, yani bir iskeletin kalıntılarından aldığınız başlığı giyip zevkle seyredebilirsiniz.

Baldur's Gate'te gittiğiniz yerlerin hesabını tutan bir harita da bulunuyor. Her harita, o alanın bir resminden oluşuyor ve siz yeni yerler keşfettikçe siyah olan yerler görünür hale geliyor. Ancak yapıları ve binaları işaretlemenizi sağlayacak bir özellik olsaydı çok iyi olurdu, bazen neyin ne olduğunu akılda tutmak çok zorlaşıyor, özellikle de Baldur's Gate şehrinde. Karakterlerle karşılaşıp görevler aldıkça, seyir defteriniz güncelleniyor, böylece sizden kimlerin ne istediğini unutmuyorsunuz. Bu görevlerden birçoğu oldukça sade, "şu kadının yüzüğünü al, bu adamın botlarını al" gibi şeyler. Ama bazıları daha ilginç, mesela deli bir büyücüyü etkisiz hale getirmek ya da kafayı üşütmüş bir kaptanı bulup yakalamak gibi. Basit görevler bile sizi oldukça meşgul edecek, özellikle de önemli kararlar vermenizi ve dünya üzerindeki ününüzü etkileyecek tercihler yapmanızı gerektirdikleri zaman. Ününüz, NPC'lerin size nasıl davranacağını (mesela iyi bir ün saldıysanız, kötü karakterler sizinle dolaşmıyorlar) dükkanlardaki malların fiyatlarını belirliyor.



Bir bölgeye ilk gelişinizde, haritada siyah olarak görünüyor ve henüz oraya girmediğiniz belirtiliyor. Ancak biraz keşif gezisi yaptıktan sonra (ya da görülmeyen yerleri büyüyle gördüğünüzde), siyah olan yerler açılıyor.

Oyunda roleplaying tarzında bir ilk daha var: IPX, TCP/IP veya seri bağlantı kullanarak tek kişilik oyunu beş arkadaşınızla birlikte oynamanız mümkün. Oyuncuların hangi karakterleri kontrol edeceğine, konuşma başlatıp başlatamayacaklarına, oyunu durdurup durduramayacaklarına vs. ev sahibi karar veriyor. Internet üzerindeki oyunlar iyi çalışıyor; ancak gecikmeler sorun yaratabilir. Ayrıca bir karakter diyalog başlattığı zaman bütün oyuncular bir anda o ekrana geçiyorlar, haritanın öbür ucunda olsalar bile. Herkesin olup biteni görmesi açısından iyi bir çözüm olsa da biriyle dövüşürken veya soygun yaparken kesintiye uğramak sinir bozucu olabiliyor. Ancak ciddi olarak oynamayı düşünen birkaç yakın arkadaşınızı toplarsanız, masaüstünde oynanan AD&D oyunlarının nostaljisini rahatlıkla yaşayabilirsiniz. Oyun, SegaSoft'un HEAT ağında oynamanızı sağlayan bir yazılım da içeriyor, aynı zamanda Internet üzerindeki diğer oyunculara ulaşmanızı sağlayan bir GameSpy versiyonu da var. Her şey çok kolaylaştırılmış.



Diğer *Baldur's Gate* karakterleriyle konuşmalarınız sırasında, farklı yanıtlar arasından seçim yapmanız gerekebilir.

Arayüzünü, elle çizilmiş harika grafiklerini ve sürükleyici hikayesini de düşünürsek bu oyun yıllardır PC'de çıkan en iyi roleplaying oyunu olabilir. Oyunun kitapçığı bile çok üstün, AD&D kurallar sistemiyle ve oyunun dünyasıyla ilgili ayrıntılı açıklamalar var. Ama bütün bunlar *Baldur's Gate*'in kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Bugünlerde birçok oyunda olduğu gibi bunda da giderilmesi gereken minik hatalar var, bazı sistemlerde oyun zaman zaman çökebiliyor. Yakın zamanda çıkan RPG'lerde olduğu kadar vahim olmasa da bu hatalar, Interplay'in Web sitesinden bir patch indirmenizi gerektirecek kadar çok (bu yazıyı okuduğunuz sırada çıkmış olmalı). Baskıya girdiğimiz sırada Bioware bu sorunlardan birçoğunu çözen bir beta patch'i yayınlamıştı, bunların arasında karakterlerin yol bulması gibi birçok oyuncunun yakındığı sorunlar da var. Gitmesini istediğiniz yere gitmek yerine ters tarafa yönelen bir karakter kadar sinir bozucu bir şey olamaz. Ayrıca bazı zindanlar fazlasıyla dar, rahat ilerleyemiyorsunuz. Ancak en son çıkan patch sayesinde karakterlerin AI düzeylerini ayarlayarak yol bulma yeteneklerini artırmanız mümkün.

Birkaç sorununa rağmen *Baldur's Gate*, bütün RPG'cilerin düşlediği oyun. Ayrıca RPG dışındaki oyunların hayranlarının da bu türe ısınmalarını sağlayabilecek bir oyun. Şu anda piyasadaki bütün RPG'lerden daha üstün ve gelecekte çıkacakların da alması gereken tek örnek. Yani kısacası, hemen dışarı çıkıp bu oyunu almanız gerekiyor!

PC GAMER — SON KARAR

94%

ARTILAR: Sürükleyici hikaye; güzel grafikler; basit ama güçlü arayüz; multi-player özellikleri; geniş oyun dünyası; mükemmel kitapçık.

EKSİLER: Görevlerden bazıları sıkıcı; birkaç ufak hata var.

SONUÇ: Satın alabileceğiniz en iyi RPG oyunu. Nokta.

Carmageddon 2: Carpocalypse Now

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Sales Curve Interactive **YAYINCI:** Interplay, (800) INTERPLAY, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 16MB RAM; 200MB hard disk alanı; DirectX 6-uyumlu ses ve ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300; 64MB RAM; 3D hızlandırıcı (3Dfx veya Direct3D uyumlu); Joystick veya direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yalnızca IPX LAN; Maksimum 8 oyuncu (herkeste CD olmalı)

Tamamen yasadışı olan insan ezme oyunlarına bir yenisi daha eklendi. Bu seferki çok daha kanlı!

Olay, kan ya da acımasız katliam değil. Merhamet için yalvaran dehşete düşmüş yayalar veya ineklerle köpekler gibi masum hayvanların soğukkanlı bir şekilde öldürülmesi de değil. Bu oyunu bu kadar zevkli yapan şey, kara mizahla karışık delilik duygusu.

Orijinal *Carmageddon*'un Editör'ün Seçimi ödülünü almasını engelleyen tek şey, özensiz hazırlanmış grafik motoruydu, oyunun devamı da bu açıdan yine biraz eksik. İlk oyun son derece özgün, çok vahşi ve bağımlılık yaratan bir şeydi; hayatımın birkaç haftasını yutmuştu. Devamında da öyle geliştirmeler yapmışlar ki, sanırım bilgisayar odasında *Carmageddon 2* ile birkaç ay geçirebilirim.

Bilmeyenlere ufak bir not: *Carmageddon 2* oynarken kendinizi *Death Race 2000*'de gibi hissediyorsunuz. Normal bir yarışta, sekiz tane şeytani araç piste çıkıyor ve hiçbir şeyden haberi olmayan masum yayaların arasına dalıyor. Yarış başladığında, durmadan sıfıra doğru ilerleyen bir kronometre saymaya başlıyor;



Şimdi de tamamen saçma sapan bir şeyi, yerde giden bir WWII uçağını bir file saldırırken görüyorsunuz. 90 farklı power-up'ın bulunduğu bu oyunda her şeye hazırlıklı olmalısınız.



Aynen gelecekte geçen bir kızak yarışı gibi! Bu lunaparkta bir sürü değişik alet var.

eğer zamanınız biterse kaybediyorsunuz. Ancak bu çok sorun değil; çünkü zavallı yayalara çarparak ve rakiplerinizin arabalarını hurdaya çevirerek zaman kazanmanız mümkün (ayrıca aracınızı geliştirmek ya da yenisini almak için para da kazanıyorsunuz). Hatta bunu kenarda duran masum kalabalığın içine patinaj çekerek dalmak gibi yaratıcı şekillerde yaparsanız ek puanlar bile alabiliyorsunuz. Zafere ulaşmak için bütün rakiplerinizi safdışı etmeniz, haritadaki bütün yayaları öldürmeniz ya da (eğer böyle yapmanız gerektiğini düşünüyorsanız) yarışı tamamlamanız gerekiyor.

Pist boyunca, bir yarış oyununda görülen en ilginç ve yaratıcı power-up'larla karşılaşacaksınız. Toplam 90 çeşit olan bu nesnelerin arasında alıştığımız şeyler de var (zaman bonusu, turbolar, para vs.), resmen garip denebilecek şeyler de (tamamen taştan yapılmış bir araba, yayaları haritanın öbür ucuna fırlatan dev yaylar vs.).

Direct3D ve 3Dfx hızlandırıcılar destekleniyor ve grafikler de bu avantajdan yararlanmak üzere tekrar düzenlenmiş. Çarpışmalarda arabalardan parçalar kopuyor (bu görüntüler ilk oyundan bile daha ayrıntılı yapılmış) ve yayalar da düz görüntüler yerine üç boyutlu olarak modellenmiş.

Tek kişilik oyun oldukça alışılmış bir şekilde yapılandırılmış ve ilk oyundaki garip sıralama sistemi kaldırılıp atılmış. Üç tane normal yarıştan sonra (tabii bütün bunlara normal denebilirse), bir sonraki yarış grubuna geçebilmek için belli bir amacınız olan özel bir yarışı tamamlamanız gerekiyor. Amaçlarınız çok çeşitli ve oldukça ilginç; kontrol noktaları arasında gidip gelmekten belirli yayaları öldürmeye kadar birçok farklı görev alabiliyorsunuz. En zevkli görevlerden biri de Spielberg filmi *Duel*'i anımsatıyor: Burada dev gibi bir çöp kamyonunu yok etmeye çalışıyorsunuz.

Düşman arabalarını almak da daha kolaylaştırılmış: Bir yarıştan sonra geride kalan hurdalardan istediğinizi satın alabiliyorsunuz, tabii yeterli paranız varsa. Her bir arabanın verdiği duygu oldukça farklı ve savaşmaktan hızla yarışmaya kadar birçok değişik oynayış tarzına uygun: Ağır arabalar ve kamyonlar, tüy gibi hafif yarış arabaları, off-road jipler, hatta koskoca bir 2. Dünya Savaşı uçağı bile var, ne isterseniz! Ancak fizik modelleri biraz sakat, araçları kullanırken yerçekimi zayıfmış gibi bir hisse kapılıyorsunuz. En ufak bir şeyde hemen havalara uçuyor ve her dönemeçte savruluyorsunuz. Bir düzine civarındaki pistler çok büyük ve ayrıntılı, üstelik bir sürü gizli bölge ve sürpriz yumurta bulunuyor. Mesela bölümün birinde tam donanımlı bir lunaparktan geçmeniz gerekiyor, bir başka bölüm ise uçak gemisinde geçiyor. Anlatacak o kadar çok şey var ki yer yetmeyecek; mesela force feedback desteği sağlanması çok güzel, arayüz de oldukça şirin gözüküyor. Tasarımcılar iyi iş becermişler doğrusu.

Carmageddon 2'yi multi-player olarak oynamak da çok zevkli. Birkaç farklı tarzda yarış ve DeathMatch yapabiliyorsunuz; ancak ne yazık ki oyun, IPX ağlarıyla sınırlı. Modemle ve Internet üzerinden oynamak mümkün değil.

Carmageddon 2, uzun zamandır karşılaştığımız oyunlar içinde en sert, vahşi ve zevkli oyun sayılabilir. Eğer bu seri devam ederse (ki edeceğinden kimsenin kuşkusu olmasın) ve geliştiriciler ellerindeki harika malzemeyi iyi kullanabilirlerse, mükemmele ulaşmaları an meselesi.

PC GAMER SON KARAR

83%

ARTILAR: Bir sürü gizli yer ve sürpriz var; oynaması çok zevkli.

EKSİLER: Grafik motoru vasat; kontroller garip; Internet ve modem desteği yok.

SONUÇ: Yalnızca yetişkinler için; ama eğer hızlı bir makineniz varsa ve mideniz de kaldırabilecekse kaçırmayın.

Türkiye'de İlk Defa Anında Internet !

https://abone.tru.net.tr

Kullanıcı Adı: abone
Parola: abone
Erişim Telefonu: 0 822 261 01 10

Bütün Hatlarımız 56K
Ne zaman bağlanırsanız bağlanın size cevap verecek bir modem daima bulacaksınız.

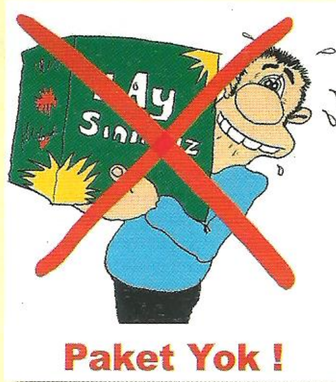
5 MB Web Alanı
Kişisel sayfalarınızı her türlü istatistik bilgisiyle

FTP Arşivi
Zengin bir program arşivi kullanıcılarımıza açık.

4 Ayrı E-Posta Adresi
Tüm aile üyelerine e-posta adresi.

On-Line Gaming Network
Kali server 100'ü aşkın oyunu on-line oynamanızı sağlıyor.

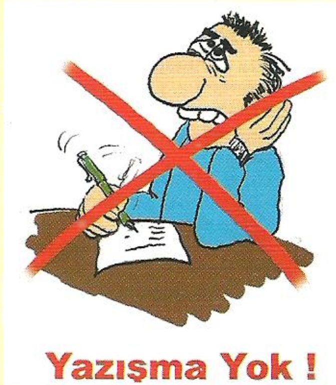
Haber Grupları
10.000 konu içerisinde sizin de ilginizi çekenler olabilir.



Paket Yok !



Sorun Hiç Yok !



Yazışma Yok !

- *Internet erişiminiz varsa yukarıdaki adresten anında abone olabilirsiniz. Eğer erişiminiz yoksa telefonumuz kullanıcı adı ve parolamız yukarıda*
- *Anında abonelik için kredi kartı ile ödeme yapmanız gerekmektedir*
- *Havale ile ödemelerde aboneliğiniz havaleniz hesabımıza geçtikten sonra açılır.*



TruNet
www.tru.net.tr

1 Ay sınırsız............29 $
3 Ay sınırsız............79 $
6 Ay sınırsız..........149 $
12 Ay sınırsız..........279 $

Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.

Tel (216) 327 79 77

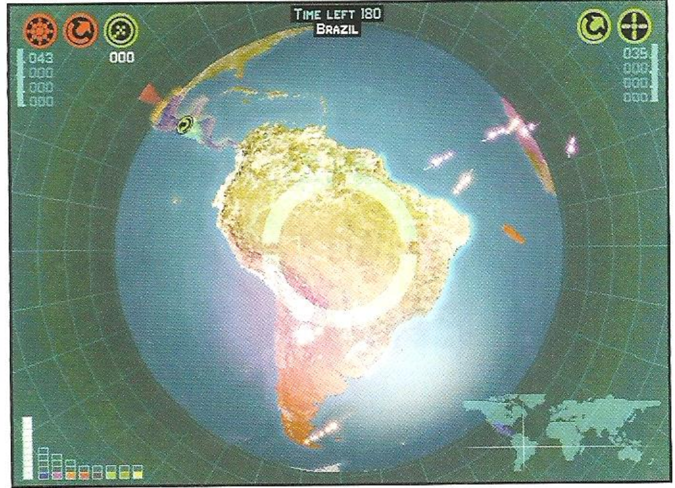
Global Domination

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Leeds Studio **YAYINCI:** Psygnosis, (800) GET-PSYG, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM; 290KB hard disk alanı; ses kartı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 3D hızlandırıcı (3dfx uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri: Evet; Modem: Hayır; IPX: Evet; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Hizmeti: Yok (TCP/IP bağlantısı hariç); Maksimum oyuncu sayısı: 16

Kötü niyetli düşmanlara karşı dünyanın diğer ucundan füzeler ateşlemek fikri aslında fena değil; ama bu oyun verdiği sözleri yerine getiremiyor.

Global Domination'ın temel felsefesi, G. Gordon Liddy'ye ve Jesse "The Governor" Ventura'ya isyancı devletlerle nasıl başa çıkacakları sorulduğunda verecekleri yanıta oldukça yakın: Bir devlet, şiddet eylemlerine başvurduğu zaman onları ateşkes için yalvartana dek üzerlerine bomba boşaltmak! Bana göre hava hoş... Sonuçta bu yalnızca bir oyun ve böylesi saldırgan ve acımasız bir dış politika izlemek kulağa çok zevkli geliyor. Ama son derece garip olan arayüzü ve yetersiz kitapçığı yüzünden *Global Domination*, beklediğimiz heyecanın yarısını bile bize yaşatmaktan aciz bir oyun.

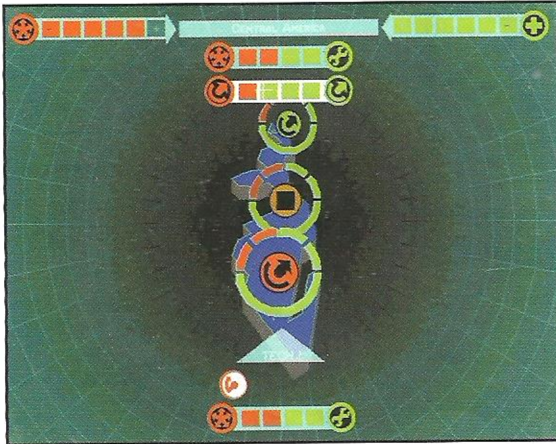
Universal Tactical Response Agency'nin kısaltması olan ULTRA adlı şirkette (UTRA olması gerekmez miydi?) göreve yeni başlayan bir üyeyi canlandırıyorsunuz. Kimin tarafından kurulduğu bilinmeyen bu şirket, uluslararası politik sistemin çöküşüyle başlayan askeri saldırıları savuşturmak amacıyla kurulmuş. Acaba neden dünyadaki bütün hükümetler bir gecede etkisiz hale gelirler ki? Belki de hepsi şu 2000 yılı paniğinin etkisidir; kesin olarak bildiğiniz tek şey varsa o da, bir mouse'la ve dünyanın üç boyutlu bir görüntüsüyle silahlanmış olduğunuz. Bunları kullanmaktan da asla çekinmeyeceksiniz.



Eğer füze fırlatmak bu kadar kolay olsaydı, uzun bir zaman önce kendimizi koca bir savaşın içinde bulurduk.

Yapmanız gereken şu: ULTRA'dan anlaşmanın kurallarını öğrendikten sonra korumanız istenen ülkelere veya askeri birliklere yönelmiş bir tehdit olup olmadığını anlamak için Dünya'yı iyice gözden geçiriyorsunuz. Bir saldırı düzenlendiğini gördüğünüz zaman en iyi savunma yöntemini belirliyor (deniz araçları, uçaklar veya füzeler) ve hedefine ulaşmadan durdurmaya çalışıyorsunuz. Bir sonraki emre kadar bunu yapmaya devam ediyorsunuz (zaten o emir de yeni bir yeri korumanızı veya saldırmanızı istiyor). Sonuçta saldırganları sindirebiliyorsunuz ya da "anlaşmanın gereklerini yerine getiremediğiniz" için kaybediyorsunuz. Çoğu zaman ise neden kaybettiğinizi anlamak için iki, üç, dört, beş kez üst üste düşünmeniz gerekiyor.

Global Domination'da yalnızca iki görünüm var; ancak bunlardan ikisi de size yönelen saldırıları engellemede pek yardımcı olamıyor. Saldırı görünümündeyken, dünyayı döndürerek hedeflerinizi işaretliyorsunuz. Aslında yeni bir fikir; ama birkaç görev sonra ne kadar zor kullanıldığını anlayacaksınız. Bütün dünyayı gösteren dümdüz kare bir haritada istediğiniz yere anında ulaşmak dururken ne diye koskoca dünyayı çevirmeye uğraşasınız ki? Bence, görevlerin açıklandığı videoları saymazsak oyundaki üç boyutlu dünya, görsel olarak ilginç olan tek şeydi. Ne yazık ki bütün yaptığı, zaten zor olan işinizi daha da çıkmaza sürüklemek. Taktik görünümü ise daha da garip; çünkü el kitapçığında adı bile geçmeyen bir sürü ikon var. Ayrıca bir de "tech" özelliği var, o da... Tanrım, onun ne işe yaradığını bilmiyorum bile!


Global Domination'daki taktik görünümü, son derece kafa karıştırıcı; çünkü kitapçıkta neyin ne işe yaradığı bile anlatılmıyor. Deneme yanılma yolu da başarısızlıkla sonuçlanıyor.

Asıl sorun, her şey o kadar çabuk ve anlaşılmaz şekilde olup bitiyor ki, kimin ne zaman ne yaptığını anlayamıyorsunuz bile. Kesin olarak bildiğiniz tek şey, füzelerin inanılmaz bir hızla oradan oraya uçtuğu ve sizin bu konuda acilen bir şeyler yapmanız gerektiği. Tabii önemli birimlerinizin nerede bulunduklarını ve onları nasıl kullanacağınızı anlamak için yaklaşık 15 denemeden sonra görevi başarmak için heves kalmıyor.

Eğer yeteri kadar uzun zaman harcarsanız bu oyuna alışabilirsiniz. Ancak çok geçmeden bu oyunun, *Missile Command*'in videolarla süslenip püslenmiş bir versiyonundan başka bir şey olmadığını anlayacaksınız. Eğer bunlar sizin için yeterliyse hemen gidip bu oyunu alın. Tabii satıcının sizi aşağılar gibi gözüken bakışlarına dayanabilirseniz...

PC GAMER SON KARAR

30%

ARTILAR: Dünyaya kötülük yapmak isteyenleri kim öldürmek istemez ki?

EKSİLER: Yalnızca iki salak görünüm olduğunu, kötü açıklamaları ve yetersiz arayüzü düşününce insanın "ne halleri varsa görsünler!" diyesi geliyor.

SONUÇ: Dünyayı ele geçirmek hiç bu kadar zevksiz olmamıştı.

Snow Wave Avalanche

TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Hammer Technologies **YAYINCI:** Intense Entertainment Interactive, (410) 321-0947, *www.intense-games.com* **GEREKENLER:** P100; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; Mouse **GEREKENLER:** P300; 32MB RAM; Gamepad veya joystick; 3D hızlandırıcı (w/Direct 3D veya 3Dfx chipsetli veya uyumlu); DirectX-uyumlu ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri; Modem; IPX; TCP/IP; Maksimum Oyuncu Sayısı: 4; Çoğaltılabilir: Hayır

Sıradışı olarak nitelendirilebilecek bu spor, çok iddialı ve eğlenceli bir şekilde bilgisayara aktarılmış.



Aman dikkat! Ne yazık ki bu düşüşü, ellerinizin üstüne bilerek inmeniz olarak hakemlere kabul ettiremiyorsunuz.

Son aylarda snowboard oyunları çığ gibi arttı, ancak ne yazık ki yalnızca oyun konsollarında. Bu giriş cümlesi dışlanmış gibi hissetmenize neden olduysa artık endişelenmeyin: Son derece çekici olan bu spor, *Snow Wave Avalanche* ile PC'lerimize geldi. Geçen sene çıkan bir sürü saçma sapan kayak oyunundan sonra içimizi oldukça rahatlatacak bir oyun.

Snow Wave'in en eğlenceli kısmı, havada çeşitli hareketler yapmaya çalıştığınız kısım. Ama öyle basmakalıp hareketler değil; snowboard sporunda stiliniz çok önemli bir rol oynuyor. Başarılı olabilmek için Stiffy Mute, Crail Air ve Chicken Salad gibi sayısız hareketi istediğiniz gibi yapabilecek şekilde kontrolleri öğrenmelisiniz. Eğer atlayıp havada hareketler yapmak size göre değilse, slalom yapmak gibi oyunun daha alışılmış olan modlarından birini oynayabilirsiniz. Bu mod da oldukça zorlu ve en az Indi Grab ya da Shifty kadar zevkli. Dahası eğer kendinize çok fazla güveniyorsanız, Xtreme modunu seçerek hem atlayışlarla, hem de slalomla aynı anda uğraşabilirsiniz.

Ekstrem sporlara ilginiz varsa, herhalde ilk olarak Big Jump yokuşlarına gideceksiniz. Farklı atlayışların farklı zorluk dereceleri var; atlayışınızın ne kadar etkileyici olduğuna, hareketin hangi hızla yapıldığına ve inişinizin kalitesine bağlı olarak puanınız artıyor. Eğer atlayışın sonunda kafa üstü yere çakılırsanız, az önce yaptığınız o muhteşem Stalefish atlayışı hiç işe yaramıyor (üzgünüz ama sert çakılmalarda kan revan efektleri konmamış).

Tek kişilik modlarda, bilgisayar tarafından kontrol edilen en çok üç yarışmacıya karşı yarışabiliyorsunuz; bunun yanında multi-player modda ise modem, seri ya da IPX bağlantısıyla en fazla beş kişi olarak oynamanız mümkün.

Son derece ayrıntılı olan grafiklerden tam anlamıyla zevk almak için bolca bellekli, şöyle oturaklı bir sisteme ihtiyacınız olacak. Ancak PC'niz o kadar güçlü değilse, kapatabileceğiniz birçok grafik seçeneği var, böylece oyunu daha akıcı oynayabilirsiniz. 3D desteği zorunlu değil; ancak yazılım modunda çalıştırdığınız zaman görsel kalite oldukça düşüyor. *Snow Wave*, aynı zamanda force feedback aletlerini de destekliyor; ama kontrolleri bir kez kaptıktan sonra kendinizi rahat hissettiğiniz herhangi bir aletle kolayca oynayabilirsiniz.



Heheey, en baba inişi ben yapıcam! İşte atlayış dediğin böyle olur, herhalde bütün puanları ben kaparım.

Sonuçta bu bir arcade oyunu olduğu için hemen herkes oyuna çabucak alışıp zevkle oynayabilir. Oldukça basit olması yüzünden tekrar tekrar oynama konusunda pek bir şansı olmasa da, kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Kış sporlarına ilginiz varsa *Snow Wave*'i kaçırmayın.


Ekstrem sporlarda stil, büyük önem taşır; çekici giysiler de bu stilin vazgeçilmez parçasıdır. Tabii üstsüz olarak piste çıkarsanız üşütebilirsiniz de.

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Arcade tarzı iyi yansıtılmış; 3D grafikler çok güzel.

EKSİLER: Oyunun görsel olarak tatmin edici olması için çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

SONUÇ: Sizi en az birkaç hafta oyalayacak güzel bir arcade oyunu; çocuklar da zevkle oynayabilir.

Starsiege: Tribes



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Dynamix **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 4x CD-ROM sürücüsü, Pentium 200 (3D hızlandırıcınız varsa P166), 32MB RAM, 160MB hard disk alanı, 28.8Kbps modem ve Internet bağlantısı, DirectDraw uyumlu görüntü kartı (640x480 çözünürlükte en az 256 renk), DirectSound uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 3D hızlandırıcı (yalnızca 3Dfx), 56.6Kbps modem, ISDN ya da kablolu modem bağlantısı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri: Hayır; Modem: Hayır; Internet: Ücretsiz

Dynamix, yalnızca online olarak oynanabilen bu aksiyon şaheseri ile piyasadaki en iyi yapımcılardan biri olduğunu bir kez daha kanıtladı.

Birinci kişi perspektifli oyunlarda kaliteyi yakalamak, oyun yapımcıları için oldukça zorlu bir iş olabiliyor. İnsanlar ister istemez *Quake* ve *Jedi Knight* gibi klasiklerle karşılaştırma yapıyorlar ve bu türün hayranlarının beklentileri gün geçtikçe artıyor. Ancak *Starsiege: Tribes* ile Dynamix, yalnızca her yönüyle üstün bir firstperson oyunu yapmakla kalmadı, aynı zamanda bütün oyun türlerinde deprem etkisi yaratacak yenilikler getirdi. Yarı *Quake*, yarı multi-player *Terra Nova* (ki onu hiç göremedik) karışımı olan bu oyun gerçekten çok zevkli.

Dynamix'in *Starsiege* serisi için yarattığı oyun evreninde geçen sert Tribes savaşları, *Earthsiege* ve *Earthsiege II*'deki olaylardan yaklaşık 1000 sene sonra geçiyor. Işık hızında yolculuğun keşfedilmesinden sonra insanlar, Cybrid'leri (*Earthsiege*'deki kötü karakterler) uzak yıldız sistemlerine sürmüşler. Yolları üzerinde ise bazı geçitler ortaya çıkarmışlar; bunlar, karadelik benzeri ve inanılmaz mesafeler arasında gidip gelmeyi çok kolaylaştıran yıldızlararası kapılar. İnsanlar bu kapıları evrenin değişik köşelerine yayılmak için kullanmışlar ve yıllar içinde bu gruplar "kabileler" adıyla birbirlerinden ayrılmışlar (evet, doğru tahmin ettiniz).



Dikkatini başka bir hedefe yöneltmiş bir rakibe sessizce yaklaşıp onu arkadan vurmanın verdiği zevki başka hiçbir şeyde bulamazsınız.

Her ne kadar her kabilenin kendi inançları ve özellikleri olması gerekliyse de, *Tribes*'ın yalnızca multi-player olarak oynanan bir oyun olması nedeniyle bu küçük gelenek biraz ikinci plana itilmiş. Yine de hikayenin çok çekici olması sayesinde kendinizi oyuna hemen kaptırıyorsunuz. Ayrıca Dynamix, roleplaying ögelerinin ne kadar önemli olabileceğini iyi fark etmiş: Kullanım kitapçığında StarSiege evrenini tanıtmak üzere iki düzine rengarenk sayfa ayrılmış.

Ancak Blood Eagle ve Diamond Sword kabileleri arasındaki farkı anlamanın tek yolu zırhlarına bakmak gibi geliyorsa bile endişelenmeyin. Oyuna başlamak için gerçekten bilmeniz gereken tek şey, kafalarında yeşil hedef görünmeyen bütün oyunculara ateş etmeniz gerektiği (Aslında tabii ki bundan biraz daha karmaşık, sonuçta *Tribes*'ın oynanışı klasik DeathMatch'ten çok öte; ama demek istediğimizi anladınız herhalde).

Tribes'da savaşlar hem iç, hem de dış mekanlarda geçebiliyor; ancak olayların büyük kısmı geniş arazilere yayılmış durumda: Karla kaplı tepeler, inişli çıkışlı dağlar, tozlu çöller... Ancak DeathMatch dışında (DeathMatch diğer türlerin arasında en az ilginç olanı; çünkü takım çalışmasına önem verilmemiş) bir düşman üssüne girmek ya da geri dönüp kendi üssünüze yapılan bir saldırıyı savuşturmak arasında karar vermek durumunda kalacaksınız. İşte *Tribes*'ın parmak ısırtan teknolojisi burada kendini iyice gösteriyor. İç ve dış mekanlar arasındaki geçişler tek kelimeyle kusursuz. Bir yerden içeri girince ya da dışarı çıkınca kesinlikle olmuyor ve sonuçta gayet inandırıcı bir oyun dünyası ortaya çıkıyor.

Mükemmel yerşekli grafikleri de si-



Pilotun yanında iki oyuncu daha taşıyabilen Light Personnel Carrier, cephaneliğinizdeki birçok güçlü araçtan yalnızca bir tanesi. Düşman birliklerini atlatmakta size çok yardımcı olacak.



Tribes'da dürbünlü tüfekler, büyük önem taşıyor; ama unutmayın ki siz de en az nişan aldığınız düşman kadar korunmasızsınız.

zi oyun dünyasının içine çekmekte çok etkili. Bazı ağaçların biraz garip olmasına rağmen (ki onları da bir tek haritada gördüm), gerçekçi grafikler sayesinde sanki ordaymışsınız hissi tam anlamıyla veriliyor. Karakter animasyonlarının da gerçek hayata çok uygun olduğunu düşününce oyun, sizi tam anlamıyla sürükleyip götürüyor.

Ancak açık konuşmak gerekirse askerler, kuru kuru çizilmiş ve oyun dünyası dümdüz çokgenlerden oluşmuş olsaydı bile yine harika olurdu. *Tribes*, birinci kişi perspektifli oyunlarda şimdiye kadar görülen en dengeli tasarımı sergiliyor. Amaçlarınıza birkaç değişik yoldan ulaşabiliyor ve rakiplerinizin ayağını da farklı şekillerde kaydırabiliyorsunuz. Sonuç olarak takım halinde en iyi çalışan kabile zafere ulaşıyor; bu gerçekleştiği zaman duyduğunuz zevk ise oyunu tekrar tekrar oynamak istemenize neden oluyor.

Klasik DeathMatch ve bir dizi tek kişilik alıştırma görevinin yanında dört farklı görev çeşidi var: Capture the Flag, Defend & Destroy, Capture & Hold, Find & Retrieve. Bu görev türlerinde farklı amaçlarınız var; ancak DeathMatch dışındaki bütün türler birbirine aşağı yukarı benziyor. Zafere ulaşmak için düşman sahasına girmenin bir yolunu bulmanız gerekiyor. Bu da havan topları, taramalılar ve dürbünlü tüfeklerin ağır ateşi altında (tabii mayınları ve otomatik silahları saymıyoruz bile) ilerlemeniz gerektiği anlamına geliyor.

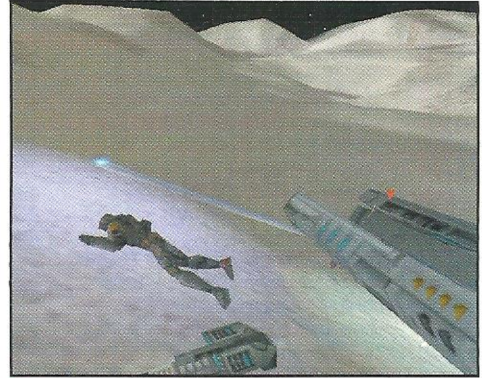
Kulağa çok yorucu ve zor geliyor; ancak elinizde bu cehennemden tek parça halinde kurtulmanızı sağlayacak pek çok numara var. Zırhlı bir personel taşıyıcısı kullanarak baskın bir saldırı düzenleyebilir (hedefe yaklaştıkça kuleleri roketlerinizle temizlemek mümkün); düşmanın savunmasını çökertmek amacıyla radar ve güç istasyonlarına gizli saldırılar yapabilir ya da kendi hava toplarınızla düşmanı uzaktan vurarak sayılarını azaltmayı seçebilirsiniz (ağır zırhlı ve havan toplu askerler, hedefleme lazerine sahip ve hafif silahlanmış bir izcinin de yardımıyla düşmana müthiş zararlar verebilirler). Eğer rakipleriniz savunma hatlarınızı aşıp hayati önem taşıyan malzemelerinize zarar vermeye başlarlarsa tekrar gruplanıp etrafı tamir ederek



Çöl bölümlerindeki gece savaşlarının görüntüleri gözlerinizi yerlerinden fırlatacak.

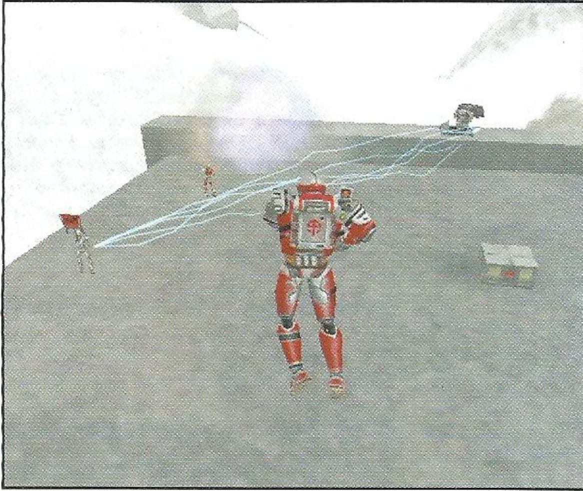
avantajı yine kendi tarafınıza çevirebilir ve yeniden silahlanarak savaş alanına geri dönebilirsiniz.

Bütün alıştırma görevlerini tamamlasanız bile *Tribes*'a alışmak diğer birinci kişi perspektifli oyunlara göre oldukça zor (özellikle de birimlere verdiğiniz komutlar ve onların tepkileri konusunda ustalaşma aşaması). Ancak bu, öğrenme işine harcayacağınız zamana değecek. Ayrıca takım oyunuyla aranız iyi değilse bile oyunun bilimkurgu hikayesi sizi ilgilendirsin ilgilendirmesin, eninde sonunda siz de *Tribes*'ı oynamak isteyeceksiniz. Biraz alıştırma yaparsanız takım arkadaşlarınızla uyumlu bir çalışma içinde fırtına gibi esmeniz işten bile değil.



Ölmüş düşmanların (ya da takım arkadaşlarınızın) üstlerini aramayı unutmayın, bazılarında çeşitli eşyalar bulabilirsiniz. Bazen yerde yatan birinin üzerinden alacağınız tamir seti, sizi yenilgiden zafere taşıyabilir.

Ancak *Tribes*'ın ne kadar iyi olursa olsun yalnızca multi-player olarak oynanabilen bir Internet oyunu olduğu unutulmamalı. Bu da şu anlama geliyor; oyundan alacağınız zevk, elinizde olmayan faktörlere oldukça bağlı olacak. *Tribes* ile birlikte gelen GameSpy benzeri program size iyi ve hızlı bir bağlantı bulsa bile oyuna katıldıktan sonra oldukça fazla gecikmeyle karşılaşabilirsiniz (ipucu: Ping zamanları biraz daha fazla olsa da çok hızlı CPU'lara sahip oyun sunucularında şansınız biraz daha fazla). Ancak Internet'e bağlantınız iyi olduğu sürece 28.8Kbps hızında bir modemle bile şaşırtıcı derecede düzgün bir oynanış elde edilebiliyor.



Düşmanın bayrağına ulaşmak, düşündüğünüz kadar da zor değil. Asıl imkansız olan, bayrağı kendi üssünüze geri götürmek.

Bir de oyuncuları öldürme meselesi var. Internet bir oyun platformu haline geldiğinden beri ortalıkta olan ancak tamamen takım çalışması üzerine kurulu bir oyunda insanı iyice çileden çıkaran bir konu. Dynamix, bu konuda düşünceli davranarak oyuna evsahipliği yapan tarafın, kuralları çiğneyenleri devre dışı bırakmak için oylama düzenlemesine olanak tanımış. Tabii ki tam gaz oynarken alttan geçen oylama mesajlarını kaçırmanız işten bile değil. Bunun alternatifi de takımların hasar alması özelliğini kapatmak; ama bu da gerçekçilikten çok şey alıp götürüyor.

Sonuç olarak *Tribes*'ın iyi yönleri, zayıf yönlerinden kat kat fazla. Bilgisayarınız yeterince güçlüyse ve online olarak dünyayı fethetmek fikri çekici geliyorsa *Tribes*'ı gözünüz kapalı alabilirsiniz.

PC GAMER — SON KARAR

92%

ARTILAR: İnanılmaz grafikler, düzgün Internet oyunu ve heyecanlı savaşlar.

EKSİLER: Komut arayüzü biraz karmaşık; Direct3D desteği yok; Internet üzerinde gecikme sorunları var.

SONUÇ: First-person perspektifli savaş oyunlarında yepyeni bir sayfa. Önünde saygıyla eğiliyoruz!

Gangsters: Organized Crime

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Hot House **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 150MB hard disk alanı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX LAN; TCP/IP LAN ya da Internet; 4 oyuncu

Kesinlikle geri çevrilmeyecek bir teklif olmasa da, bu çete oyununa kayıtsız kalmak oldukça zor.

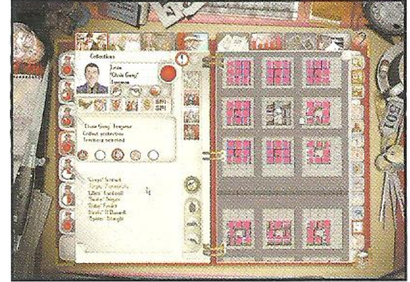
The *Godfather* (Baba) filmini gören kimse inkar edemez: bütün film boyunca Michael Corleone'nin yerinde olup güçlü bir mafya ailesini yönetme hayalleri kurdunuz değil mi? Artık *Gangsters* ile bunu PC'nizde deneyebilirsiniz. Eidos'un bu yeni oyunu, klasik *SimCity* yöntemini kullanıyor; ancak konusu yepyeni ve ilginç. Sonuçta da elimizde güçlü, son derece ayrıntılı ve birkaç küçük hata dışında sorunu olmayan bir oyun var.

Oyuna yasadışı bir çetenin patronu olarak başlıyorsunuz ve size yeni bir şehirde kontrolü ele geçirme 'görevi' veriliyor. Alanınız dar, yalnızca bir tek işte çalışıyorsunuz ve şehri sizinle paylaşmaya hiç mi hiç niyetleri olmayan dört tane daha çete ile karşı karşıyasınız. Amacınız diğer çeteleri etkisiz hale getirmek; ama aynı zamanda vali seçilerek ya da karanlık geçmişinizi tamamen terk edip yolunuza devam ederek de kazanmanız mümkün. Ancak önce şehirde kendinize sağlam bir yer edinmelisiniz.

Bunu yapabilmeniz için oyunda iki temel aşama var: Kuruluşunuzun durumunu inceleyip kiralık adamlar tuttuğunuz ve hareketlerinizi planlayıp emirler verdiğiniz planlama safhası ve bunların yürütülmesi safhası. Yani adamlarınızın verdiğiniz emirleri yerine getirmelerini izliyorsunuz.

Arayüz bir hayli karışık; ancak kullanım kitapçığının uzunca bir kısmı alıştırma görevlerini tanıtmaya ayrılmış. Ama buna rağmen neyin ne olduğunu öğrenebilmek için ilk birkaç oynayışımı harcamak zorunda kaldım.

Bu oyun şaşırtıcı derecede ayrıntılı ve esnek. Taktik ve strateji seçenekleri aklınızın almayacağı kadar fazla. Şehirdeki mahalleler küçük küçük işletmelerle dolu ve siz, onları "koruma" bahanesiyle haraç toplayıp para sızdırıyor ve sınırlarınızı genişletiyorsunuz. İmparatorluğunuz büyüdükçe eli yüzü düzgün işletmeleri satın alabilir ve kendi yasadışı işyerlerinizi (kumarhaneler ve genelevler gibi) kurabilirsiniz. Bunları yaparken sokaklardaki polislere dikkat etmelisiniz, bunlar işyerlerinizin günlük işleyişi üzerinde çok etkililer. Üstelik yasadışı işlerle uğraşırken FBI'ın soluğunu da her an ensenizde hissedeceksiniz. Adamlarınızı yasal ya da yasadışı yollarla hapishaneden uzak tutacak avukatlar kiralayabilir ve elinize geçen paraları bir düzene sokması için muhasebecinizden yararlanabilirsiniz.

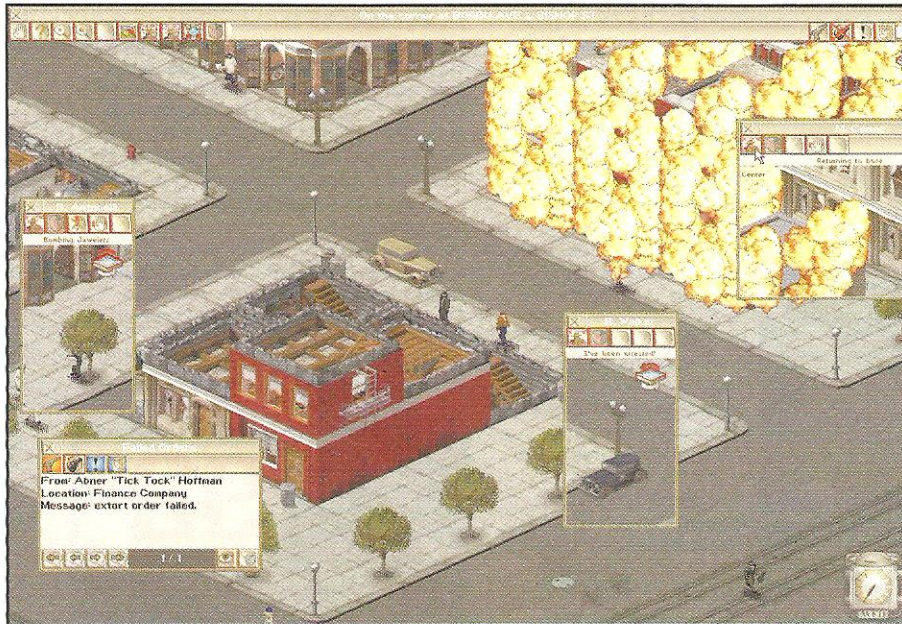


Adamlarınıza gelecek hafta yapacakları işleri işte buradan söylüyorsunuz. Bölgenizi genişletmek ve para kazanmak için bir haraç çetesi oluşturmanız lazım.

Bütün bunlarla uğraşırken sizin gibi şehrin kontrolünü ele geçirmeye çalışacak diğer çetelerle de başınız belaya girecek. Onları püskürtmenin birkaç değişik yolu var; işyerlerini bombalamak ve kundaklamak, kilit adamlarına suikast düzenlemek ya da elemanlarına sezdirmeden üslerini bulup kendi patronlarını öldürmelerini sağlamak bunlardan yalnızca birkaçı.

Oyun gerçek gücünü planlama aşamasında gösteriyor, burada kendinizi gerçekten her şeye hakim hissediyorsunuz. Ancak planları gerçekleştirme aşamasında bazı sorunlar var: Space Hulk ve *X-COM Apocalypse* gibi oyunlardaki durdurulabilir realtime tarzında hazırlanmış olan bu safhada, adamlarınız üzerinde pek bir denetiminiz yok. Ani bir baskınla karşılaştığınızda etraftaki adamlar da olaya karışacak ve polis gelene kadar bu böyle devam edecek. Adamlarınıza geri çekilmeyi veya saklanmayı emretmenin pek yolu yok, üstelik polislerin ek kuvvetleri de neredeyse sonsuz olduğu için bir anda her şey mahvolabiliyor.

Bunlar, *Gangsters*'ın adını biraz lekelese de son derece sürükleyici olmasını önlemiyor. Bu oyunun yarattığı bağımlılık, *X-COM* ve *Master of Orion* ile boy ölçüşebilecek derecede fazla. Her an değişebilen konu akışı sayesinde sıkılmadan uzun süre oynayabilirsiniz.



Planların yürütüldüğü aşamada şehir, izometrik bir şekilde üstten gösteriliyor; ancak isterseniz iki tane daha kuşbakışı görünüm mevcut. Ayrıca çeşitli birimleri kendi pencerelerinde de izleyebilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: Gayet ayrıntılı ve sürükleyici; oyunun çok esnek olması tekrar tekrar oynamanıza imkan tanıyor.

EKSİLER: Garip arayüz; iyi hazırlanmış planlar bile yürütülürken sorun çıkabiliyor.

SONUÇ: Bilgisayar oyunlarının "Baba"sı denemez; ama oynaması gayet zevkli.

CyberStrike 2

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Simutronics **YAYINCI:** 989 Studios, (415) 655-8000, *www.989studios.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 60MB hard disk alanı; Mouse; 3D hızlandırıcı (Direct3D) **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 233; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Internet üzerinden abonelik hizmeti (ayda 9.95$), her arenada 32 oyuncu

989 Studios aklımıza şu soruyu getiriyor: "Beleşe alabileceğim bir oyuna neden para ödeyeyim?" Yanıt: Ödemeyin zaten!

PC Gamer'ın puanlama sistemi yalnızca müşteriler açısından değerlendirme yapan bir sistem olsaydı (yani o oyunu almalı mı, almamalı mı), *CyberStrike 2*, yerlerde sürünürdü. Berbat bir oyun olduğu için değil, yalnızca oyunu kutulu haliyle almak için bir neden bulunmadığı için.

CyberStrike 2, en eski online oyunlardan birinin devamı. Orijinal *CyberStrike*'ın grafikleri oldukça vasattı; ama GEnie adlı online servis sayesinde (hatırlıyor musunuz?) gayet düzgün bir şekilde robot savaşları yapmak mümkündü, ki o zamanlar multi-player oyunların çoğu yalnızca yazılı oyunlardı. *CyberStrike*'ın bu yeni versiyonu, alışık olduğumuz oynanış tarzıyla donanım hızlandırmasını birleştirerek iyi sayılabilecek bir multi-player ortamı yaratmış; ancak tek kişilik oyun bir felaket.

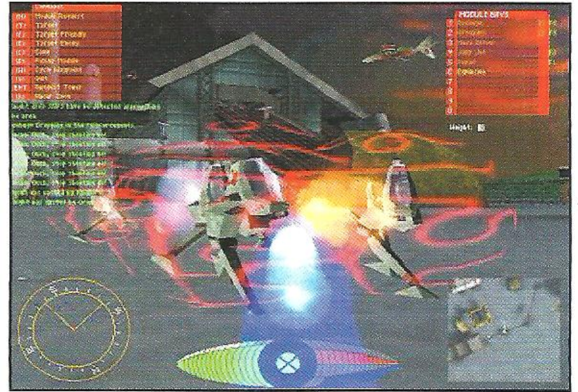
CyberStrike 2, eski tarz savaş makinelerinin kullanıldığı bir oyun. Çeşitli silahları olan iki ayaklı ve zırhlı bir robot kullanarak üç boyutlu mekanlarda dolaşıyor ve diğer robotları yok etmeye çalışıyorsunuz. Savaşan iki taraf, Disciples of the Apocalypse ve Terran Alliance, birbirine çok benzeyen iki ırk. Her birinin üç çeşit robotu var (hafif, orta ve ağır) ve lazerler, tüfekler gibi alışılmış silahları bulunuyor.

Hızlarının ve zırhlarının farklı olmasının dışında bu robotlar neredeyse birbirinin aynısı. Modeller oldukça ayrıntılı sayılabilse de, MachWarrior ya da Heavy Gear gibi oyunlardaki robotların bambaşka görüntülerinden birbirlerine çok benzer geliyor. Yerşekilleri de, artık "olmazsa olmaz" haline gelen 3D hızlandırma sayesinde oldukça güzel ve hızlı görünüyor. Dokular yeterli; ancak asıl etkileyici olanlar aydınlatma ve patlama efektleri, bunlar oldukça sağlam yapılmış.

Oyunun ilginç bir özelliği de ucundan biraz stratejiye bulaşmasını sağlamış: Silah, tamir ve kuleler sağlamak üzere elinizde havadan indirme gemileri bulunması ve bunları iyi kullanmanız gerekiyor. Kuleler, multi-player oyunda oldukça önemli taktik elemanları. Ait oldukları takıma güç sağlıyor ve fazla yaklaşan düşman robotların enerjisini emiyorlar. Yani düşman kulelerini hedeflemek ve kendinizinkileri korumak, zafere giden yolu size açıyor. Böylece ilerideki daha özenli hazırlanmış görevlere gelebiliyorsunuz.

Internet üzerinde multi-player olarak oynarken her şey iyi gibi görünüyor. Sorun mu ne? Online olarak sunulan ücretsiz oyunda bütün silahlar ücretsiz değil, tam donanımlı olarak oynamak size ayda 9.95$'a patlıyor. Bu parayı ödemeden multi-player oyunu tam anlamıyla oynayamayacağınız için gidip oyunun kutulusunu aldığınız zaman kırpıla kırpıla kuşa dönmüş bir versiyonuna sahip oluyorsunuz. Abone olduğunuz zaman ise son derece sürükleyici ve düzgün bir şekilde Internet oyunu oynamanız mümkün; ancak yalnızca multi-player desteği olan versiyonu *CyberStrike 2* Web sitesinden (*www.cyberstrike2.com*) ücretsiz olarak çekebilirsiniz.

Oyunu kutulu olarak almak için tek mazeretiniz tek kişilik görevler olabilir, ama onları da unutun. Tek kişilik oyunda, bilgisayar kontrollü düşmanlara karşı oynadığınız yaklaşık iki düzine görev var; ama her şey karman çorman. Robotlar amaçsızca etrafta koşturuyor, köşelere takılıyor ve kendi adamlarını vuruyorlar. Yapay zeka o kadar kötü ki insanın bütün zevki kaçıyor, üstelik görevlerde de iş yok.



***CyberStrike 2*'nin yerşekli grafikleri de oldukça çeşitli ve genellikle düzgün; ama aydınlatma ve patlama efektleri gerçekten inanılmaz.**



***CyberStrike 2*'nin tek kişilik modu, kötü yapay zeka yüzünden çok zevksiz.**



Komut arayüzü silah, kalkan ve kulelerinizi kuracak gemileri çağırmanıza imkan veriyor.

CyberStrike 2'nin diğer bir zayıf yanı da kontrolleri. Taramalınızı mouse ile düzgün biçimde döndüremediğiniz için joystick'inize (idare eder) ya da klavyeye (idare ETMEZ!) kalıyorsunuz. Kontrolleri değiştirmenin bir yolu da yok, üstelik hazır gelen klavye kontrolleri de saçma sapan ve kötü planlanmış. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi adamlarınızı gruplamanız da mümkün değil, yani hepsinin aynı şeyi yapmasını isteseniz bile teker teker emir vermek zorundasınız. Onu yapana kadar işi kendiniz bitirirsiniz zaten...

CyberStrike 2 incelemesinin Son Karar kısmını yazmak gerçekten zordu. Ayda 9.95$ ödemek sizin için sorun değilse multi-player oyun çok güzel (ancak burada tamamen ücretsiz ve kat kat üstün olan Starsiege: Tribes'ı hatırlatırız). Ancak tek kişilik oyun rezalet olduğu ve multi-player versiyonunu da ücretsiz olarak indirebildiğiniz için gidip *CyberStrike 2*'nin kutulusunu almaya hiç mi hiç gerek yok. Önerimiz: Multi-player versiyonunu bir deneyin, kutulusunu da raflarda bırakın.

PC GAMER SON KARAR

60%

ARTILAR: Multi-player olarak iyi; yer şekli grafikleri ve aydınlatma efektleri düzgün.

EKSİLER: Tek kişilik oyun rezalet; yapay zeka kötü ve görevler anlaşılmaz.

SONUÇ: Bu oyunu oynamanız için tek neden multi-player modu, zaten ona da ücretsiz olarak sahip olabiliyorsunuz. Kutulusunu unutun ve modeminizin başına çökün.

F-16 Multirole Fighter / MiG-

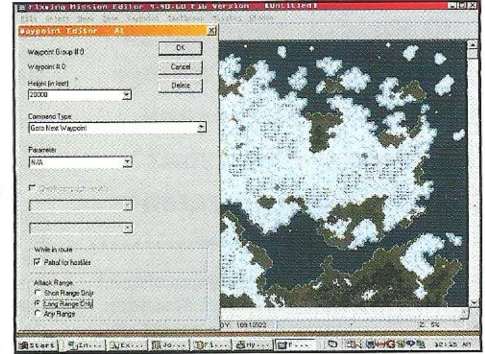
TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** NovaLogic **YAYINCI:** NovaLogic, (818) 880-1997, *www.novalogic.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 4X CD-ROM sürücüsü, Pentium 166, 16MB RAM, DirectX 3 veya üstü, Windows 95 uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü, Pentium II 266, 3Dfx Voodoo Graphics veya Voodoo 2 tabanlı hızlandırıcı, force feedback özellikli bir joystick, NovaWorld için 28.8 modem ve Internet bağlantısı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri/Null modem; Modem: 14.4; IPX; TCP/IP; Maksimum Oyuncu Sayısı: 16 (NovaWorld'de 128 kişiye kadar!); Ücretsiz Internet Hizmeti: *www.novalogic.com/novaworld/*

NovaLogic'in bu en son hava savaş simulasyonu ile zevkin doruklarına çıkacaksınız.

NovaLogic'in, geçmişte hangi tarafa yöneleceğini bilememesi yüzünden ağır eleştiriler aldığı bir gerçek. Bir tarafta test edilmiş ve inanılmaz derecede gerçekçi olduğu öne sürülen simulasyonlar konusunda verilen sözler; diğer yanda da oldukça süslü püslü ama genellikle içi kof olan arcade tarzı "diyet" simulasyonlar. Oynanış tarzındaki bu ikilem, NovaLogic'in son zamanlarda çıkardığı hava savaş simulasyonlarında yine kendini göstermişti; *F-22 Lightning II, F-22 Raptor* ve bir ölçüde *Comanche 3* böyleydi; ancak acaba bu gerçekten de o kadar kötü bir özellik mi? Yani bir ürün hem ciddi bir simulasyon, hem de eğlenceli bir oyun olamaz mı? Eğer NovaLogic'in bu yeni ikilisi söz konusu ise yanıt "evet", ancak oyuncular öncelikle kendilerini neyle karşılaşmak üzere olduklarını iyice anlamalılar.

F-16 Multirole Fighter ve *MiG-29 Fulcrum*, piyasaya aynı anda çıktı ve ikisi birden bir pakete tıkılıp "1999 ortalarında bir zamana kadar" tek oyun fiyatına satılacak. Bunlar temelde ayrı iki oyun ve her birinde yaklaşık 40 tane görev bulunuyor; ancak oyuncular aynı arenada kullandıkları uçak ne olursa olsun birlikte uçabiliyorlar. NovaLogic'in ücretsiz hizmeti NovaWorld sayesinde (*www.novaworld.net*) en fazla 128 tane F-16 ve MiG-29 aynı savaş alanında mücadele edebiliyor (üstelik bu durumda altı değişik DeathMatch haritası ve altı tane de R.A.W. haritası kullanılabiliyor). R.A.W. (Raptor Air War sözcüklerinin kısaltması, herhalde F-22 Raptor'dan esinlenmişler), dört pilotun bir takım oluşturduğu ve kendi üslerini korurken düşman üssünü patlatmaya çalıştıkları bir savaş türü. Buna alternatif olarak F-16 Multirole Fighter ve MiG-29 Fulcrum, modem ya da seri bağlantıyla bağlanmış iki bilgisayarda, bir LAN ağında ya da TCP/IP ile Internet üzerinde de oynanabiliyor.

NovaWorld'e katılıp oynamak son derece basit, üstelik hemen hemen hiç gecikme de yok. Öyle uzun uzun üyelik formları da doldurmuyorsunuz, karşınıza gereksiz ekranlar çıkıp durmuyor, üstelik takma adınızı seçtikten sonra oyun kendi kendisini güncelliyor. Katıldıktan sonra diğer oyuncularla birlikte hangi tür oyun oynamak istediğinizi seçiyorsunuz, hepsi bu. Ancak NovaLogic'in reklamlarında ve her iki ürünün kutularındaki önemli bir hata konusunda oyunseverleri peşin peşin uyarmak istiyorum: Görevlerin hiçbiri için co-operative oynama seçeneği bulunmuyor. Evet, birkaç arkadaşınızla birlikte bir uyuşturucu kaçakçısını ve yürüttüğü harekatı etkisiz hale getirmek ya da bir grup Tacikistanlı militanı yok etmek çok güzel olabilirdi; ama NovaLogic, bu seçenekleri oyunun son haline yetiştiremediğini itiraf ediyor. Bu yüzden kutulara birer çıkartma yapıştırılarak düzeltme yapılacak (siz bunu okuduğunuzda büyük ihtimalle bu işlem tamamlanmış olur).



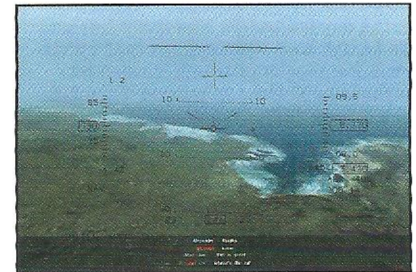
Ücretsiz editörde, mekanları ve durumları seçmek için Windows benzeri açılan menüler kullanılıyor.

Tek kişilik görevler, yeniler için birkaç alıştırma görevi ve istenilen sırayla oynanabilen beş tane senaryodan oluşuyor. *F-16 Multirole Fighter*'daki senaryoların arasında Sırbistan, Cezayir/Sierra Leone, Kongo Cumhuriyeti, Burma ve Somali/Etyopya'da geçen görevler var. *MiG-29*'da ise üç değişik senaryo bulunuyor (Kurile Adaları, Uganda ve Tacikistan) ve *F-16 Multirole Fighter*'daki senaryolardan ikisi de konmuş, ama bu sefer diğer tarafı canlandırıyorsunuz. Her görevin sonunda oyuncular, ulaştıkları amaçlara bağlı olarak (kısa menzilli füzelerin isabet yüzdesi ve inişlerin başarısı gibi) bir puan elde ediyorlar. Tekrar oynama değerini artırmak için her iki oyuna da *Commanche Gold*'daki gibi birer görev editörü konmuş. Oyuncular, multi-player görevleri yaratamasalar da tek kişilik görevler yapmakta kullanılan sistemi kullanmak çok kolay.

Eski oyunlarında da olduğu gibi NovaLogic, uçuş modellerinin ve avioniklerin tasarımında doğruluğu sağlamak üzere uzmanlarla ortaklaşa çalışmış. *F-16 Multirole Fighter*'da, Lockhe-



F-16 Multirole Fighter **oyuncuları, gökyüzünde sorun yaşamamak için bunun gibi hareketleri öğrenmek zorundalar. Ayrıca Immelmann, yarı dönüş ve Cobra hareketlerini de bilmek işe yarayabilir.**

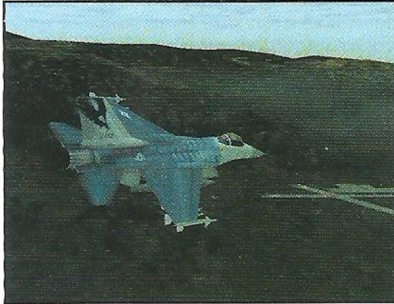


Oyuncuların seçebileceği birkaç değişik HUD görünümü var. Tek bir Voodoo 2 kartıyla 1024x 768 çözünürlükte elde edilen okyanus kıyısı görüntüsüne bir baksanıza!

29 Fulcrum

ed Martin adlı uçak firmasında test pilotu olarak görev yapmış John A. Fergione ile çalışılmış. *MiG-29 Fulcrum*'un hazırlanmasında da Rus MiG-29 test pilotu ve kozmonot Yuri Prikhodko'nun emeği geçmiş. Bu kişilerin ikisinin de sesleri, oyunda sırasıyla birliğin komutanının ve oyuncunun adamlarından birinin sesi olarak duyuluyor. Bütün uçakların ne kadar özgün olduklarını anlatmak isterdim; ama elli senelik bir PT-17 "Stearman" ve Bell 206 JetRanger helikopteri dışında başka bir şeyle uçmadığım için bu iki simulasyonun uçuş modelleri konusunda ancak şu kadarını söyleyebilirim: Uçakların duygusu, geçmişteki NovaLogic oyunlarından daha az arcade havasında. Ancak yine de kötü bazı noktalar (mesela inişler çok kolay, hızlanmalar bir garip, radarlar fazla basitleştirilmiş, adamlarınız sizin yerinize bomba atamıyor vs.) ve gerçekçilikten uzak bazı seçenekler var (mesela uçağınıza ek ağırlık koymaksızın silah kapasitenizi ikiye katlayabilmek gibi).

Grafik olarak hem yazılım, hem de donanım modunda her iki oyun da oldukça üstün. Bir Voodoo2 karta sahip olanlar, saniyede gösterilen kare sayısında kayda değer bir düşüş olmaksızın 1024x768 gibi yüksek çözünürlüklere çıkabilirler (özellikle de SLI modunda çalışan iki tane Voodoo 2 kart ile ya da bir Pentium II bilgisayarda). Yükseklik arttıkça altınızdaki manzara inanılmaz bir hal alıyor, Çöller, yeşil alanlar, tropik adalar ya da terk edilmiş buzul alanları üzerinde uçmak son derece zevkli. Saydam bulut tabakaları, sis ve duman efektleri, kabindeki ışık yansımaları ve güneşin parlaması, gerçekçiliği artıran etkenler. Ancak yere yaklaştıkça grafik hızlandırıcının bilinear filtrelemesi yüzünden yerşekilleri biraz bulanıklaşıyor, bu yüzden gözünüzü altimetrede tutmazsanız yere ne kadar yakın olduğunuzu pek anlamayabilirsiniz. İki oyunda da, olan biteni sekiz farklı açıdan izlemeniz mümkün: Sanal kokpit görünümü, emrinizdeki adamların görünümü, yakın çekim HUD görünümü, dış kamera görünümü, füze görünümü, sabit kamera görünümü, padlock görünümü ve hedef görünümü. Bu iki oyun, ayrıca "altı açılı hareket serbestliği" esasına göre çalışan bir motorun kullanıldığı ilk oyunlar. Böylece oyuncu uçağın içinde, kabinde ya da cihaz panelinde istediği yere hatta ve hatta uçağın dışında bile her yere bakabiliyor. Size şunu önerebilirim; Hypersnap DX programını yükleyip Scroll Lock tuşuyla birkaç kare resim kaydederseniz Windows'ta kullanmak için çok güzel duvar kağıtlarına sahip olabilirsiniz.



Bir multi-player oyunu sırasında F-16, yakıt ikmali için kısa bir iniş yapıyor.



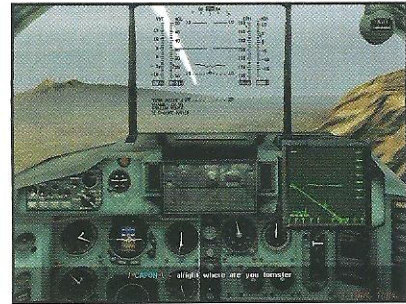
Üzgünüm dostum! Bir MiG-29, AIM-9M Sidewinder tarafından yere düşürülüyor.

Grafiklerin tek kötü yanı, donanım modunda bunları görebilecek kişilerin sınırlı sayıda olması; çünkü yalnızca 3Dfx çipli kartlar destekleniyor. Belki bir sonraki sefer NovaLogic Direct3D'yi kullanmayı düşünebilir, böylece 3D kartı olan kimse açıkta kalmaz.

Hem F-16'nın, hem de MiG-29'un kabinleri gerçeğe uygun olarak modellenmiş ve bir sürü bilgiyle dolu: Yakıt göstergeleri, deniz mili cinsinden hız, üzerinize gelen füzeler hakkında uyarılar ve değişik radar modları bunlardan yalnızca birkaçı. Bu kabinlerde mouse ile kontrol sağlansaydı daha da güzel olabilirdi (Jane's *F-15* ya da I-Magic *iF/A-18*'deki gibi), böylece oyuncular bu kadar düğmeye ve kola erişebilmenin yanında her birinin ne işe yaradığını da klavye olmadan öğrenebilirlerdi. Her iki simulasyondaki ses efektleri de çok üstün, özellikle de Dolby Surround Sound özelliğini açınca. Creative Labs'in Sound Blaster Live! kartı ve dörtlü hoparlörlerle (mesela Desktop Theater 5.1 ya da PCWorks FourPointSurround sistemi) ile birlikte kullanılınca, ses açısından da olağanüstü bir deneyim yaşıyorsunuz.

F-16 Multirole Fighter'ın da, *MiG-29 Fulcrum*'un da birkaç teknik sorunu var. Birincisi, iki oyun da "C:" dışında başka bir sürücüye kurulunca (mesela ben kendi sürücümde "E:" ve "F:" harflerini kullanıyorum), auto-load özelliği çalışmıyor. CD'yi sürücüye koyunca bir pencere çıkıyor ve oyunu tekrar kurmanız gerektiğini söylüyor. Büyük bir sorun değil; ama bir süre sonra bu menüyü kapatıp sonra da ".exe" dosyasını aramak can sıkmaya başlıyor. İkinci ve daha önemli olarak NovaWorld'e bağlanıp oyun oynamak tahminimizden daha kolay olsa bile bazen düşman hava sahasındayken klavye ve joystick takılıp kalıyor. Bu kilitlenmeden kurtulmanın tek yolu, eski dostumuz "Alt-Ctrl-Del" kombinasyonu.

NovaLogic'in bu iki oyunla her kesime hitap etmeye çalıştığından hiç kuşkumuz yok; ancak ne yazık ki bunu becereyim derken sıkı simulasyon hayranlarını düş kırıklığına uğratabilir. Gariptir ki reklamlarında da tam tersine bu kitleye yönelik ürünlermiş gibi göründüyordu. Daha oyun başlamadan büyük bir hevesle oyunun kutusunu açıp yalnızca bir klavye örtüsü, parlak bir referans kartı ve "10 Easy Steps For Getting Up In The Air" ve "10 Easy Steps For Getting Back On The Ground" gibi başlıklarla dolu incecik bir kitapçıkla karşılaşanların yüzlerini tahmin edebiliyorum. Ama eğer bu sıkı simulasyon hayranları, biraz azıyla yetinebilirlerse bu iki simulasyonda da aynı eğlenceyi bulabilirler.



F-16'nın ve MiG-29'un verdikleri duygular oldukça farklı. MiG-29'un kabini, diğerine göre biraz daha "düşük teknolojili" gibi görünüyor.

Teknik sorunları ve oynanış bozuklukları bir kenara atılırsa hem *F-16 Multirole Fighter*, hem de *MiG-29 Fulcrum* oldukça eğlenceli simulasyon oyunları. Üstelik ikisinin tek pakette satılması da parasal açıdan kaçırılmaması gereken bir fırsat. Gerçekçiliğin ve yaratıcılığın dengeli bir şekilde sağlandığı modern hava savaş simulasyonları arıyorsanız bir göz atın.

PC GAMER SON KARAR

78%

ARTILAR: Güzel grafikler; ücretsiz multi-player oyun; kullanması kolay görev editörü.

EKSİLER: Bazı teknik sorunlar; insanı yanlış yönlendiren "co-op" ibaresi ve gerçekçilik özellikleri; kısıtlı 3D desteği.

SONUÇ: Mükemmel olmasalar da, bu düzgün simulasyonlara bir şans verseniz fena olmaz.

Powerslide

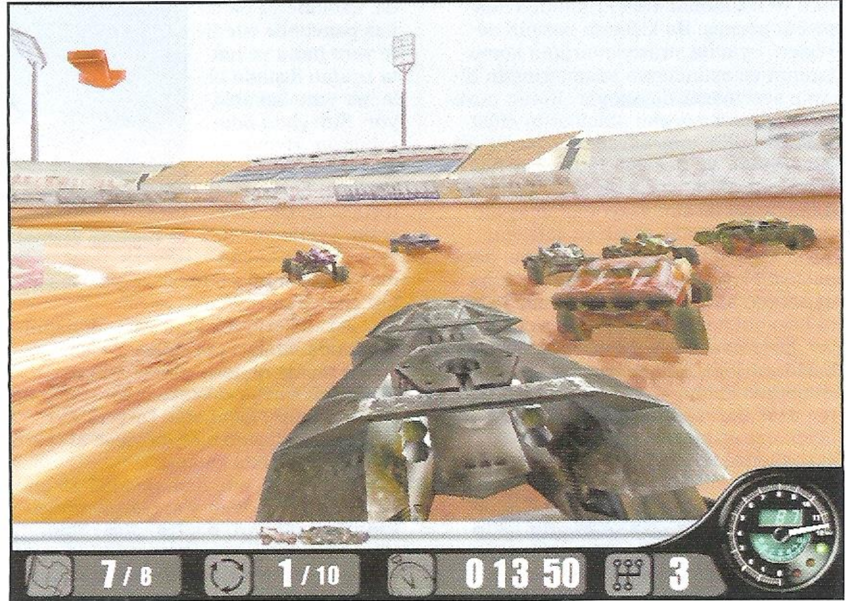
TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Ratbag **YAYINCI:** GT Interactive, (800) 610-4847, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu); ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP, Modem

Kıyamet sonrasında geçen yarış oyunlarından birine daha ihtiyacımız var mı? Bunun gibi olacaksa...

PC oyuncularının doyamadığı bir şey varsa o da, gelecekte geçen heyecanlı yarış oyunlarıdır. Diğerlerinde olduğu gibi *Powerslide*'da da ozon tabakasının delinmesi konu alınmış. Zenginler yeraltına çekilirken meydan da, Dünya'nın kalıntıları üzerinde ödüller için birbirleriyle mücadele eden yarış çetelerine kalmış. Konu son derece klişe; ancak *Powerslide* oynanış bakımından ikinci bir şansı hak ediyor.

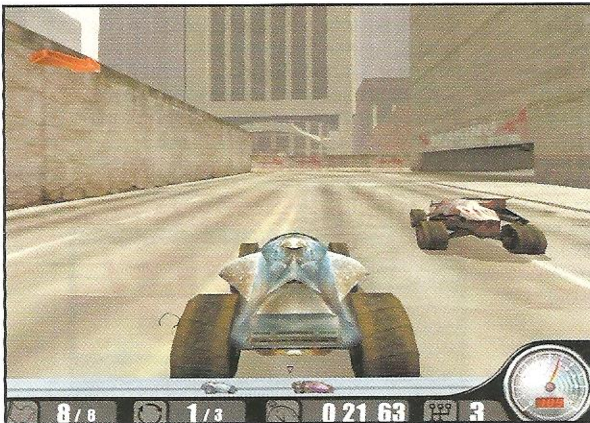
Oyun başladığında yarışabileceğiniz pistlerin sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Diğer gizli pistlere ulaşabilmek için Championship modunda etrafı temizlemeye başlamanız lazım. Yarım düzine araba içinden dilediğinizi seçtikten sonra özel bir karakter ve renk de seçip oyuna geçiyorsunuz.

Adından da anlaşılabileceği gibi *Powerslide*'ın oynanış tarzı, frenlere asılıp direksiyonu kırarak arabanızın arkasını kaydırmak yoluyla keskin virajları alabilme mantığına dayanıyor. *Sega Rally*'de ve *Colin McRae Rally*'de bu iş çok güzel yapılmıştı; ama *Powerslide*'da biraz aşırıya kaçınca rahatsızlık verici bir hal almış. Oyunun kontrolleri o kadar "kaygan" ki, yarışın yaklaşık üçte biri köşelerden köşelere kaymakla geçiyor (hem de rahatsız bir şekilde). Üstelik kontroller biraz da uçuk, havada taklalar atmak son derece kolay. Ancak abartılmış fizik modeli bazen çok heyecanlı olaylara yol açabiliyor. Mesela gidip bir barajın kenarına toslamak, kanalizasyon borusundan başaşağı düşmek ve büyük atlayışlarla havalarda uçmak çok eğlenceli. Hızdan midenizin iyice alt üst olmasını istiyorsanız, oyunun birinci kişi perspektifini kullanmayı unutmayın.



Bu, *Powerslide*'daki "normal" pistlerden biri. Yalnızca dönüp duruyor ve savrulmamaya çalışıyorsunuz. Tabii ki garip kontrolleri yüzünden bu iş hiç de kolay olmayabiliyor.

Birçok gizli pist var; ama bunlardan birçoğu tasarım açısından iyi değil. Kestirme yollar, *San Francisco Rush* gibi bir oyundaki kadar incelikli düşünülmemiş, bu yüzden oyunun "kendi yolunuzu kendiniz yapın!" şeklindeki sloganına da gölge düşmüş. Bir keresinde yolun kenarındaki bir boruya daldım, ben gizli bir alana gitmeyi beklerken karşıma tuğladan koskoca bir duvar çıktı. Yine de pistlerden birçoğu son derece geniş (mesela çöl pisti) ve eğer etrafı keşfetmek isterseniz yolunuzu kaybetmiyorsunuz, çünkü kırmızı bir ok sürekli olarak gitmeniz gereken yönü gösteriyor. Son derece gizli olan iki özel pisti ancak çok iyi sürücüler ortaya çıkarabilir. Bu ikisinde saatlerce tekrar tekrar oynayabilirsiniz: *Luge* pistinde karla kaplı bir borudan kayıyor ve sonunda dev gibi bir rampadan uçuyorsunuz. Akrobasi pistinde ise yarım borular ve rampalar gibi bir sürü eğlenceli alet var.



Oyunun ilerideki pistlerinden birinde, terk edilmiş bir şehirde son hızla yarışıyor ve sonunda bir kat otoparkına geliyorsunuz.

Pentium 233 ya da daha iyi bir sistemde grafikler çok iyi görünüyor. Genel tarz olarak çok tutarlı; ancak bazı yerler biraz daha renkli olabilirmiş. Arabaların modellemesi çok düzgün ve kendileri gibi abartılı olan tamponları sayesinde çarpışmalar da çok gerçekçi olmuş. Cryo'nun klasik *MegaRace* oyununu üç boyutlu olarak düşünürseniz anlayacaksınız. Oyuncunun görüş alanını değiştirip duran kamera teknikleri sayesinde *Powerslide*'da son derece güçlü bir hız duygusu da yaratılmış.

Grafikleri ve genel içeriği açısından oldukça güçlü bir oyun olsa da, Powerslide'ın rahatsız kontrolleri yüzünden gönül rahatlığıyla tavsiye etmek biraz zor. Ancak oyunun garip kontrollerinin üstesinden gelebilirseniz, gayet eğlenceli ve uzun süre oynanabilir bir yarış oyunu olduğunu göreceksiniz.

PC GAMER SON KARAR

78%

ARTILAR: Düzgün görüntüler; geniş pistler; başarılı fizik modeli.

EKSİLER: Son derece kaygan pistler; kontroller biraz garip; bazı pistler çok da zevkli değil.

SONUÇ: Güzel grafikli ve hızlı yarışlardan hoşlanıyorsanız, *Powerslide* sizi memnun edecek.

HELL FOR LEATHERS

TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU İLE BİRLİKTE SATIŞ NOKTALARINDA

EA SPORTS SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU İLE BİRLİKTE..

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD. ŞTİ.
Tel: 0212•659 26 73

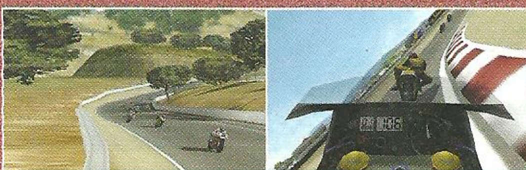
ANA DAĞITICILAR:

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53



DENİZ LTD.
Tel : 0212•213 34 00
Fax : 0212•213 34 20

MASCOM BİLGİSAYAR
Tel : 0212•212 13 66
Fax : 0212•212 88 70



SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

www.easports.com

PC CD

Superbikes on your PC. Proof that two wheels are better than four.

Thief: The Dark Project



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Looking Glass **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Windows 95, 4X CD-ROM sürücüsü, Pentium 200, 32MB RAM, 60MB hard disk alanı, mouse **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 300; 64MB RAM; 200MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Looking Glass, first-person perspektifli oyunlarda şimdiye kadar hiç denenmemiş yepyeni bir konuyla karşımızda.

Thief'i oynamamış birine açıklamak çok zor... Karmaşık bir karakter, çevreyle etkileşim ve akıcı bir hikaye gibi fantasy roleplaying ögeleri de barındırıyor; ama istatistikler ya da büyüler yok. Dıştan bakıldığında en çok first-person pespektifli aksiyon oyunlarına benziyor; ama *Quake* veya *Unreal*'daki o koşuşturmaca ile alakası bile yok. Bir arkadaşıma *Thief*'te savaştan mümkün olduğunca kaçmak gerektiğini söylediğimde aldığım yanıt beni hiç şaşırtmadı: "Eee, ne anladım ben bundan?"

Şunu anlamamız gerekiyor: *Thief*, artık çıkmaza girmiş gibi görünen first-person perspektifli oyunlara yepyeni bir açıdan yaklaşıyor. Çok az aksiyon oyununun becerebildiği bir şeyi yapıyor, yani düşünmenizi ve hissetmenizi sağlıyor. Oyunda size Garrett adında yetenekli bir hırsız rolünü veren Looking Glass, yepyeni bir fikirle karşımıza çıkmış. Garrett, son model silahlarla donanmış bir kas yığını değil. Bütün bölümü 30 saniye içinde bitirmek ve bunu yaparken en fazla sayıda adamı öldürüp puan kazanmak için de uğraşmıyor. Silah olarak yalnızca bir sopası, bir kılıcı ve birkaç oku olan zayıf bir dövüşçü olan adamımız, karşılaştığı muhafızlarla veya canavarlarla fazla takışırsa kolayca ölüyor.



Tabii ki zaman zaman kılıcınıza davranmanız gerekecek, üstelik gittikçe ustalaşabilirsiniz bile. Farklı şekillerde vuruş yapmak için düğmeyi basılı tutun veya mouse'u sağa sola oynatın.

Ateş gücü ya da kas kuvveti yerine Garrett gizlilik, çeviklik ve siz oyuncuların ona kazandıracağı yeteneklerle donatılmış bulunuyor. Muhafızlara görünmeden onları kolayca atlatabiliyor. Karanlıkta kaldığı sürece en yakınındakiler bile onun varlığından haberdar olmuyorlar. Ekranın alt kısmında, etrafınızdakilerin sizi ne ölçüde görebildiğini belirten bir "görünürlük göstergesi" bulunuyor. Eğer silah çekmiş durumdaysanız, üzerinize ışık vuruyorsa ya da taş gibi gürültülü şeylerin üzerinde yürüyorsanız daha kolay seçiliyorsunuz. Eğer sizi görüyorlarsa ve siz tehlike oluşturuyorsanız saldırıya geçiyorlar. Saldırıya uğradığınızda çoğunlukla ölüyorsunuz, ölmeseniz bile gürültüyü duyup gelen diğer düşmanlar dünyayı size dar ediyorlar.

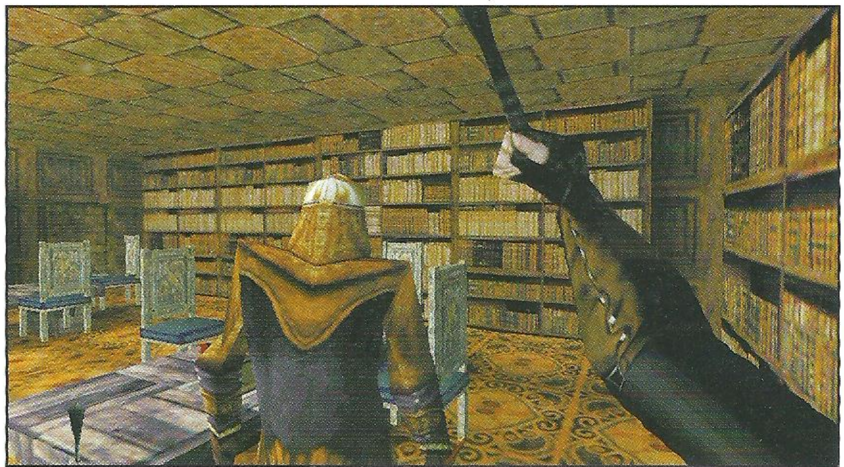
Bu tür bir oynanışın en güzel yanı, oyuncu olarak sizin neler katacağınıza çok bağlı olması. Birçok aksiyon oyununda başarılı olmak için karakterinizin kas kuvvetine ve ateş gücüne güvenirsiniz, ne kadar saçma hareket ettiğinizin bir önemi yoktur. Garrett'ta güç veya ateş etme gibi özellikler olmadığı için bu yük tamamen sizin sırtınızda; nasıl oynadığınız, belli bir durumda nasıl tepki verdiğiniz, kısacası nasıl düşündüğünüzle ilgili. Garrett çeşitli mekanlarda belli amaçları olan görevlere atıldıkça birilerini hapisten kurtarmak veya bir nesne bulmak gibi yapması gereken birçok iş çıkıyor. Daha zor olan bazı bölümlerde birden çok amacınız oluyor ve mekanın rastgele yerlerine yerleştirilen hazineleri bulmadan görev başarıya ulaşmış sayılmıyor. En zor bölümlerde ise bütün bunların yanında bir de çıkışı bulmanız gerekiyor, oysa ilk baştaki görevlerde amacınıza ulaştığınız zaman göreviniz de bitiyor.



Zombiler sizi çok uğraştıracak. Onları öldürmenin tek yolu, iki tane kutsal sulu ok sallamak; ama etrafta hiçbir zaman o oklardan yeteri kadar olmuyor.

Thief, ortalama aksiyon oyunlarından çok daha fazla düşünmeye yönelik olsa da bir tek saniyeniz bile sıkıcı geçmiyor. Gittiğiniz mekanların hepsi son derece ayrıntılı ve etkileyici bir şekilde hazırlanmış. Harabeler, mağaralar, katedraller, kaleler ve şehirler yalnızca mükemmel görünmekle kalmıyor; ayrıca çok ayrıntılı oldukları için bir özgünlük hissi de veriyorlar. İnsanlar ve muhafızlar etrafta dolanıyor, kendi kendilerine ya da birbirleriyle konuşuyorlar. Nesneleri istediğiniz gibi alıp atabiliyor, çeşitli şekillerde kullanabiliyorsunuz. Taş ve toz gibi bazı doğal dokular vasat olsa da mekanların genel görünümü harika. Donanım hızlandırmasına sahip bir Pentium 200 makinede oldukça iyi çalışıyor; ancak yükleme süreleri bazen bir dakikayı aşıyor.

"Gerçekçi" bir oyun ortamı yaratmayı başarıp sonra onu işe yaratamayan *Trespasser*'ın tersine, *Thief*'te ortamlarla oynanış içiçe geçmiş. Mesela oyundaki



Eğer yeterince sessiz olabilirseniz muhafızlara arkadan yaklaşıp sopayla yere sermeniz mümkün. Bu, büyük ihtimalle kaybedeceğiniz gürültülü bir kılıç dövüşünden çok daha iyi.

EĞER DÖVÜŞMEK ZORUNDAYSANIZ DAHA O ANDA KAYBETTİNİZ DEMEKTİR!

THIEF BİR DÖVÜŞ OYUNU DEĞİL. Aslında ana silahlarınızı genellikle son çare olarak kullanacaksınız. Ancak tabii ki kendinizi savunmanıza ve çevreye uyum sağlamanıza yarayan bazı aletleriniz de var.

SOPA: Kurşundan yapılmış bu temel alet, düşmanların arkasından yaklaşıp kafalarını dağıtmak için kullanılıyor. Muhafızın birine yaklaşıp sopanızı kafasına indirdiğinizde içi boş bir çuval gibi yere yığılıyor. Ancak düşman sizin için hazırlıklıysa pek şansınız yok.

KILIÇ: Kılıç son çareniz; zayıf ve yeteneksiz olduğunuz için muhafızlara karşı hiç de etkili değil. Düğmeyi istediğiniz kadar basılı tutarak saldırınızın şiddetini değiştirmeniz mümkün. Ayrıca darbeleri engellemek için de kılıcı kullanabilirsiniz.

OKLAR: Oklar, oyunda kullanacağınız temel silahlar. Çeşitli tipleri bulunuyor:

- **SULU OKLAR:** Bazı yerlerde elinizdeki en değerli araç bunlar. Okun ucunun ıslak olması sayesinde meşaleleri söndürmeniz mümkün, böylece gizlenebileceğiniz karanlık yerler elde edeceksiniz. Ayrıca zombileri öldürmek için 30 saniyelik bir süreyle bu okları kutsal suyla kullanmanız da mümkün.
- **ALEVLİ OKLAR:** Bu oklar, darbe anında patlayan uçlara sahipler ve bu sayede nesneleri kül etmeniz, düşmanlara zarar vermeniz ve meşaleleri yakmanız mümkün.
- **İPLİ OKLAR:** Bunları tahtaya veya toprağa attığınız zaman yapışıyor ve tırmanabileceğiniz bir ip sarkıtıyorlar.
- **GAZ OKLARI:** Vurdukları yerde uyku gazı çıkaran güçlü, ancak pahalı oklar. Eğer gaz bulutuna denk gelirseniz siz de yere serilirsiniz.
- **YOSUN OKLARI:** Sert yüzeyler üzerinde bir yosun tabakası yaratarak adımlarınızın sesini azaltmaya yarar.
- **NOISEMAKER ARROWS:** Muhafızların dikkatini başka yöne çekmek için çok uygun.
- **FLASH BOMBS:** *Rainbow 6*'teki flashbang bombalarına benzeyen bu bombalar, kurbanlarını kör edip afallatıyor. Biri sizi sopayla kovalarken çok işe yarıyor.
- **MAYIN:** Standart patlayıcı mayın.
- **GAZ MAYINI:** Bunlar da patlamak yerine etrafa gaz saçıyorlar.



En iyi silahınız oklar. Karanlıkta kalıp görünmeden okları atarsanız düşmanı çok daha rahat haklayabilirsiniz. Ancak varlığınızı bir kez anladıkları zaman oklar o kadar da etkili olmayacak.

aydınlatmalar çoğu zaman meşalelerle yapılıyor. Ucu ıslak bir okla bu meşalelerden birini söndürdüğünüz zaman Garrett'ın rahatlıkla gizlenebileceği karanlık bir bölge elde etmiş oluyorsunuz. Sert taştan ve metalden yapılmış zeminlerde ayak sesleriniz daha çok duyuluyor; ancak halılardan ilerleyerek, yavaş yürüyerek ve sert zeminlerde yosun tabakası oluşturan sihirli oklar atarak sessiz bir şekilde ilerlemeniz mümkün. Eğer becerebiliyorsanız muhafızlarla dövüşmekten mümkün olduğunca kaçının; ancak çoğu zaman arkadan yaklaşıp kafalarına sopayı indirmeniz gerekecek. Bir muhafızı yere serdikten sonra onunla ne yapacağınıza da karar vermelisiniz. Eğer cesedi ortalıkta bırakırsanız ve başka bir muhafız onu bulursa hemen arkadaşlarına haber verecektir. Eğer savaş sırasında kan dökülürse o kanları görenler yakınlarda bir tehlike olduğunu anlayacaklardır. Kapıları maymuncukla açmalı, anahtarları çalmalı ve tuzaklardan kaçınmalısınız.

Thief'in dünyası tehlikelerle dolu; ama bunlarla doğrudan ve sert bir şekilde uğraşmanız mümkün değil. Bazılarını öldürmeniz gerekiyor, mesela zombileri. Ancak onları sadece özel oklarla uzaktan öldürebiliyorsunuz, yakınlarına girip saldırmak işe yaramıyor. *Thief*'i gerçek dünyanın kuralları üzerine oturtmak için o kadar ayrıntıya inilmiş ki, önünüze çıkan sorunların çözümü hemen her zaman mantıklı ve basit düşünmekle ortaya çıkıyor. Oyuncu, oyun akışı üzerinde her zamankinden daha hayati bir önem taşıyor. Gerçekten düşünceye dayalı çok güzel bir oyun yapmışlar.

Aslına bakarsanız Looking Glass, bazı yerlerde biraz fazla ileri gitmiş. *Thief* zaman zaman son derece zor olabiliyor. Birbirlerinin neredeyse aynısı olan ineğe benzer yaratıklarla (bunlar zehirli gaz saçıyor) dolu mağaralarda birkaç sıkıcı saat geçirdikten sonra sorunun çözümünün mağaranın en başında olduğunu keşfettim. Aslında benim hatamdı; ama uzun yükleme süreleri ve o sinir bozucu canavarlar yüzünden iyice çekilmez bir hal almıştı. Ayrıca bazı alanlarda bir sürü zombi bulunuyor, bunları atlatmak çok zor; çünkü



Thief'teki kapalı alanlar, çoğu zaman nefes kesici; gotik tarzdaki mimarisi ve ilginç renklerin kullanılmasıyla son derece gerilimli bir atmosfer yaratılmış.

kutsal suyunuz ve oklarınız hemen bitiveriyor. Üstelik bu zombiler iyice gizlenmiş oyuncuların bile kokusunu alabiliyorlar. Ayrıca senaryolar birbirlerinden ayrılmış, bu yüzden birinden diğerine çeşitli eşyalar ya da para taşımanız mümkün değil. (İpucu: Bütün görevlerde elinizdeki tüm altınlarınızı harcayın ve tüm okları kullanın; çünkü bölümün sonunda hepsini kaybediyorsunuz.) Bunun dengeli bir oynanış uğruna yapıldığına şüphe yok; ama oyunun dünyasının karmaşıklığını düşününce sonuç oldukça sarsıcı.

Ancak sonuç olarak *Thief*, hiçbir türe kolay kolay sokulamayan zorlu ve sürükleyici bir oyun. Looking Glass'teki yetenekli tasarımcıların yüzümüzü kara çıkarmayacaklarını zaten biliyorduk; üstelik bunu çok şaşırtıcı, yenilikçi ve eğlenceli yollardan başarıyorlar.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: RPG ve aksiyon ögeleri çok iyi birleştirilmiş; oyun dünyası mükemmel; görsel açıdan çok sağlam.

EKSİLER: Yükleme süreleri uzun; oyun bazen çok zorlaşıyor; bölümden bölüme eşya ya da altın geçirmek mümkün değil.

SONUÇ: Son derece orijinal ve sürükleyici olan *Thief*, firstperson perspektifli oyunlara yeni bir soluk getirecek.

Close Combat III



TÜRÜ: Savaş Oyunu **ÜRETİCİ:** Atomic Games **YAYINCI:** Microsoft, (425)-635-7008, *www.microsoft.com* **GEREKENLER:** Win 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM; 100MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; uyumlu ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 2 oyuncu; Internet; LAN (TCP/IP veya IPX); Modem bağlantısı; Seri bağlantı; Microsoft Gaming Zone

Bu mükemmel serinin en iyi oyunu olan *Close Combat III*'te, Atomic Games nihayet Rus cephesine el atmış.

Atomic Games, gözlerini er ya da geç İkinci Dünya Savaşı'ndaki Rus cephesine çevirecekti. Çok kapsamlı ve etkileyici olan bu efsane, *Close Combat* serisinin başından beri Atomic'in geliştirmeyi sürdürdüğü real-time strateji türü için bulunmaz bir malzemeydi. Belki oyunun zoom ölçeği o senaryonun büyüklüğünü tam olarak yansıtamıyor; ama burada resimlerini gördüğünüz çatışmalarda, şimdiye kadar yürütülmüş en büyük askeri harekatın bütün ayrıntıları mevcut.

Close Combat III'ün fotoğraf kalitesindeki inanılmaz manzaraları, bir oyunun güzel olması için ille de 3D desteği kullanması gerekmediğinin ve yaratıcı bir şekilde hazırlanan senaryoların da doğru bir tarih akışı izlemek uğruna sağlamlıklarından ödün vermek zorunda olmadıklarının çarpıcı bir kanıtı. Senaryo, son derece kapsamlı ve görevler arasındaki geçişlerin çok rahat bir şekilde yapıldığı büyük haritalar üzerinde oynanıyor. Rusların büyük karşı saldırılar hazırlama huyu sayesinde önemli bir amaç uğruna kendinizi defalarca aynı sert savaşların içinde bulabilirsiniz.



Kursk senaryosunun başında dizilmiş Panther ve Tiger'lar.

Her zafer size terfiler ve ek yükümlülükler getiriyor. Kendinizi astsubay ya da teğmen olarak kanıtlamadıkça karşınıza büyük zırhlı birliklerin çıkmasını beklemeyin: Zırhlı birimler oldukça pahalı ve ilk savaşlarınızda en iyi ihtimalle Çek yapımı bir T-35 kullanacaksınız.

Şurası bir gerçek ki senaryo, ilk iki oyunda gördüğümüz kaba saba karmaşalardan çok daha düzgün yapılmış. Stepler, orman ve şehir gibi mekanlar da çok daha çeşitli. İlk iki oyunda sizi idare edebilecek taktikler bu üçüncüsünde pek işe yaramayabilir. Tatsız sürprizlere de hazırlıklı olun: Oyundaki yapay zeka oldukça güçlü, üstelik adamlarınız bir T-34 ile ilk karşılaştıkları zaman büyük ihtimalle çil yavrusu gibi dağılacaklar.

Fark edeceğiniz ilk değişiklik, oyunun üzerinde oynandığı haritalarda: Bunlar ilk oyunda gördüklerimizin yaklaşık 2-3 katı büyüklükte ve her yerde birden aynı anda güçlü olmanız artık biraz zor. Hangi tarafta oynarsanız oynayın, yedekte en az bir grup asker ve bir zırhlı birim bulundurun. Böylece cephede gedikler açabilir ya da boşluklardan sızabilirsiniz.

Close Combat serisinin arayüzü hep iyi olmuştur, bu seferkinde de öyle büyük değişiklikler yok. Ekranın alt kısmındaki çubukta gösterilen bilgilerin derinliğini ayarlayarak tek bir birimin veya emrinizdeki bütün askerlerin durumlarını görmeniz mümkün. Bu esneklik çok güzel; çünkü bazen daha fazla, bazen de daha az bilgiye ihtiyacınız oluyor.

Bir birime emir vermek için üzerine sağ tıklıyorsunuz. Bunlara "ambush" (düşman dibinize girene kadar gizlenip sonra bütün gücünüzle saldırmak) ve "defend" (savunma ateşinizi düşmanın muhtemel saldırı hattı ile çakıştırarak savunmayı güçlendirmek) seçenekleri de eklenmiş.

Diğer bir önemli değişiklik de yol bulma sisteminde karşımıza çıkıyor. İlk iki oyunda amacınızın üzerine tıkladığınız zaman birlikleriniz en kısa yoldan harekete geçerlerdi, bunun anlamı açık



Senaryo haritasına bakarak Almanların genel gidişatını izleyebilirsiniz.



İşte cephanelikten silahlarınızı seçtiğiniz ekran bu. Rütbeniz ne kadar yüksekse, elinizde o kadar iyi silahlar olacak. Buradaki oyuncu, oldukça büyük işler başarmış gibi görünüyor.



Ana ekrandan erişebildiğiniz senaryo editörü sayesinde tarihi, kafanıza göre değiştirmeniz mümkün.



Almanlar, iyi yönetildikleri takdirde Moskova'nın göbeğine kadar girip Kremlin kapılarını zorlayabilirler.

alana çıkmak olsa bile. Artık siperden sipere gizlenerek yol alabiliyorsunuz. Bu değişiklik, gerçekçiliği artırdığı gibi oyunun genel havasını da bir anda değiştirmiş.

Atomic, başka strateji oyunlarından bazı özellikler de almış, neyse ki bunlar asıl önemli özellikleri gölgede bırakmıyor. Mesela gruplamaları ele alalım: Artık havan toplarınızı ve ağır MG birimlerinizi bulmak için bilgi çubuğunu uzun uzun incelemeniz gerekmiyor. Ayrıca artık her birimin ikonlarının yanında bir durum çubuğu bulunuyor. Bunun sayesinde o birimin performansını anında görebildiğiniz gibi karla kaplı alanlarda birimlerin görülmeleri de çok kolaylaşıyor. Ayrıca birkaç birimi aynı kutu içine alıp hepsine aynı emri vermeniz de mümkün. Eskiden de olduğu gibi yeni adamlar ve silahlar elde etmek için elinizde bir miktar puan bulunuyor. Ne tür birimler alacağınızı da seçmeniz mümkün. Elite olan birimler her zaman iyidir; ama bunlara yetecek parayı her seferinde bulamayabilirsiniz. Aynı miktarda puan harcayarak bunun iki katı Standart birim (bunların performansları korkaklıktan kahramanlığa kadar değişkenlik gösterebiliyor) veya daha bile fazla Recruit alabilirsiniz. Erlerinizle yeteri kadar ilgilenirseniz, bir süre sonra Veteran haline dönüşecek ve artık başta beceremedikleri işleri yapabilir duruma gelecekler. Geçici olarak hizmet dışı kalan birimlere (özellikle de komutanları vurulanlara) dinlenme emri verebilirsiniz. Gücünüz yavaş yavaş arttıkça, artık alt rütbeli komutanlar almak durumunda kalacaksınız. Bunlar, yakınlarındaki erlere sağlamlık ve cesaret kazandırıyorlar, böylece paniklemeleri ve izinsiz geri çekilmeleri riski azalıyor.

Oyunda kare kare grafikler yok, hepsi de çok özenle çizilmiş ve her şey gerçek zamanlı olarak hareket ediyor. Adamlarınızdan bazıları dahice hareketler yapacak, bazıları da en yakın ağacın oraya saklanıp bir komutanın kendilerini bulmasını ve savaş alanına geri göndermesini bekleyecekler. Bu seride ilk kez olarak harita dışındaki toplar da sizi zaman zaman destekleyebiliyor; ancak mermilerin ne zaman nereye düşeceğini bilemiyorsunuz. Oyunda taktik hava kuvvetleri hala yok, sanırız Atomic bununla yine uğraşamamış. Ancak yokluğunu pek hissetmeyeceksiniz; çünkü savaşlar çok yoğun ve sürükleyici.

Üçlemenin en iyi oyunu bu mu peki? Öyle görünüyor. Birçok oyunsever, *Close Combat II*'nin Operation Market Garden'a fazla önem verdiğinden yakınırdı. Atomic, oyuncuların önerilerini dinlemiş ve herkesin istediği Doğu Cephesi deneyimini yaşatmak için elindeki bütün malzemeyi en iyi şekilde kullanmış. TalonSoft'un East Front'undan çok hoşlandıysam da, sinirimi bozan bazı yönleri vardı. *Close Combat III*, şimdiye kadar çok düzgün ve çok hoş bir oyun deneyimi yaşattı. Gary Grigsby'nin SSI için hazırladığı şaheserden bu yana çıkan en iyi Rus Cephesi oyunu denebilir. Senaryo modunda ise *Close Combat II*'yi sollayıp geçiyor.

Şimdiye kadar önemli bir hatayla veya çökmeyle karşılaşmadım. *Close Combat III*, oldukça sağlam görünüyor. Bu haliyle online oyuncuları oldukça memnun edecektir. Çok sürükleyici ve özgün bir oyun; ilk ikisini sevdiyseniz buna da bayılacaksınız.



Yanan bu T-34'ün içindekiler, yollarına piyade olarak devam edecekler.

PC GAMER SON KARAR

92%

ARTILAR: Güzel grafikler; düzgün oynanış; öncekilerden çok daha iyi bir senaryo.

EKSİLER: Harita dışı toplar çok zayıf ve güvenilmez; hava desteği yok.

SONUÇ: En iyi Doğu Cephesi oyunlarından biri.

Field & Stream Trophy Buck

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** EAI Interactive **YAYINCI:** Sierra Sports, *www.sierra.com*, (800) 757-7707 **GEREKENLER:** Windows 95; 6X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 200MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Karşılıklı av ya da turnuva; TCP/IP (LAN veya Internet); her oyuncuda bir CD olmalı; Maksimum Oyuncu Sayısı: 8

Evet, yeni bir avcılık oyunu daha. Üstelik piyasadaki diğer iki milyon avcılık oyunundan pek bir farkı da yok.

Şu avcılık simulasyonu işindeki sorunu sanırım sonunda anladım.

Peki beni sorun olduğunu düşünmeye iten neydi? Şuydu: *Myst*'ten etkilenerek hazırlanan bütün o ruhsuz, slayt-gösterisi gibi "macera" oyunları hariç şimdiye kadar hiç bu kadar fazla taklit ve değersiz oyun birikmemişti.

Ama artık problemi anladım, inşallah oyun yapımcıları bir şeyler öğrenirler de artık bu rezil oyunları yapmaya son verip yeni projelere girişirler! Sorun şu: Hiçbir avcılık simulasyonunun yapım aşamasında, bilgisayar oyunlarının nasıl programlanacağını bilen birileri bulunmuyor!

En azından elimdeki malzemelere bakınca benim vardığım sonuç bu. Mesela Trophy Buck'ı ele alalım: Şurası kesin ki eğer işin içinde oyunlarla gerçekten ilgili biri (ya da 1990'lardaki PC oyunlarıyla uzaktan da olsa ilgilenen biri) bulunsaydı bu oyun, en azından "çekilebilir" olurdu. Ağaçlar, iki boyutlu ve rezil grafikli olmazdı! Kontroller değiştirilebilir olurdu! Belki de oyun bu kadar "iğrenç" olmazdı!

Aslında *Field & Stream Trophy Buck*'ın diğer avcılık simulasyonlarından fazlası var. Oyun diğerleriyle aynı temel üzerine kurulmuş: Tek av, kariyer ya da diğer seçeneklerden birini seçebiliyor, belli mekanlardan istediğinize gidiyor, tüfekler ve oklar gibi silahlar arasından uygun olanı seçiyor, yanınıza birkaç yardımcı eşya (dürbün, çeşitli kokular, çıngıraklar vs.) alıyor ve sonra da büyük kahverengi hayvanları vurmaya koyuluyorsunuz. Ancak *Trophy Buck*'taki avlar üç boyutlu ortamlarda yapılıyor, 3D hızlandırma desteğinin de olması sayesinde o kadar da kötü görünmüyor. Mekanlar, Unreal tabanlı *TNN Outdoors Pro Hunter*'dakilerle boy ölçüşemese bile daha düzgün çalışıyor; ayrıca geyiklerin çizimi ve ayrıntıları da daha iyi.

Diğer bir güzel özellik de geyiklerin izlerinin çok belirgin olması. Trophy Buck'ta geyik pisliklerini rahatça görebiliyorsunuz ve eğer avınızı yaraladıysanız, onu kan izlerinden takip etmeniz de mümkün.

Ne yazık ki bu ayrıntılardan burada uzun uzun bahsetmek yersiz, bunlar zaten olması gereken şeyler. Doğru dürüst bir oyundan bekleyeceğiniz en basit özellikler bile bu oyunda yok. Mesela kontrolleri hiçbir şekilde değiştirmeniz mümkün değil. Av mekanlarında dolaşırken klasik Doom kontrolleri ile sınırlısınız: Ok tuşları ile hareket edip dönüyor, sol Ctrl tuşuyla ateş ediyor, aşağı yukarı bakmak için PageUp ve PageDown tuşlarını kullanıyorsunuz vs. Mouse ile oynama seçeneğiniz de var; ama böylesi çok yavaş ve tepkisiz, üstelik (doğru tahmin ettiniz) hassaslığını ayarlamanız da mümkün değil. Oyunda tek av, kariyer ve turnuva modları var; ama birbirlerine o kadar benziyorlar ki hangisini oynadığınızı rahatlıkla unutabilirsiniz. Kariyer modu da son derece büyük bir hayal kırıklığı. Bu modda bütün mekanlarda sırayla avlanıyor, sezon boyunca puan biriktirip sonra her şeye baştan başlıyorsunuz. Orta zorluk derecesinde bütün bir sezonu oynamam bir saatten kısa bir zaman aldı.

Multi-player olarak iki kişiyle yardımlaşmalı avlanabilme seçeneği, tekrar oynanabilme bakımından oyunun değerini biraz artırsa da oldukça zayıf; diğer avcıları bile göremiyorsunuz! Sonuçta *Trophy Buck* da diğerleri gibi sıkı oyunculara hiçbir şey veremeyecek olan, vasatın ilerisine geçemeyen bir oyun. Belki ileride birileri diğer PC oyunlarıyla boy ölçüşecek bir avcılık oyunu hazırlayabilir; ama şimdiye kadar beceremediler.



Oyundaki en heyecanlı an, boynuzlarını gerçekten görebildiğiniz bir ava nişan aldığınız zaman. Bundan kesinlikle puan alacağınızdan emin olabilirsiniz.

***Trophy Buck*'ın kariyer modu çok tekrarlı ve monoton. Birbirinin aynısı sezonlar (sadece onlara verdiğiniz isimler değişik) arka arkaya tekrarlanıp duruyor.**

PC GAMER SON KARAR

41%

ARTILAR: Diğer simulasyonlardan daha iyi geyik animasyonları; oldukça çeşitli silahlar.

EKSİLER: Kontroller ayarlanamıyor; ağaçlar iki boyutlu ve kötü grafikli; kariyer modu iyi hazırlanmamış.

SONUÇ: Birçok rakibinden iyi olmasına rağmen yine de saçma sapan bir avcılık simulasyonu.

Dethkarz

TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Beam Software **YAYINCI:** Melbourne House, *www.melbournehouse.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 4MB bellekli 3D hızlandırıcı (hızlandırıcı olmayan sistemlerde minimum P200 gerekli); 6X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** 32MB RAM; Gamepad veya force feedback özellikli joystick ya da direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 2 oyuncu; IPX; TCP/IP: yalnızca yerel ağ; Maksimum Oyuncu Sayısı: TCP/IP üzerinde 8 kişiye kadar.

Yarışmak ve etraftaki şeyleri paramparça etmek her zaman iyi bir ikili oluşturmuştur, *Dethkarz*'ı yapanlar da bunun farkında.

PC'deki yarış oyunları genellikle iki çeşit olur, simulasyon ya da arcade. *Dethkarz* kesinlikle arcade sınıfına dahil, hem de her özelliğiyle. Dümdüz ve parlak arabaları, harika atlayışlar yapmak için çok uygun olan fizik modeli ve kullanılan yüksek teknolojiyi çarpıcı bir şekilde yansıtan inanılmaz grafikleri ile çok sağlam bir oyun. Bütün bunların yanında gerçekçilik zaten önemini yitiriyor.

Dethkarz'ın hikayesine göre gelecekte yarış sporları bir ölüm kalım savaşı haline gelmiş (bir de galiba insanlar okuma yazmayı unutmuşlar, *Dethkarz* lafı da ne öyle?). Lazerler ve plazma topları gibi klasik arcade silahları burada da karşımızda. Mücadelede başarılı olmak istiyorsanız bu tür şeyleri sıkça kullanacaksınız.

Senaryo çok değişik bir havada başlıyor. Karanlık şehir görüntülerinden Antarktika'ya ve başka bir gezegene kadar mükemmel grafikler ve aydınlatmalar başınızı döndürecek. Toplam dört farklı yarış ortamı var ve buralarda kısa, orta ve uzun olmak üzere üç değişik pist bulunuyor. Bunların yanında her birinin üç farklı modeli olan dört değişik çeşit araba da bulunmakta. Gizli arabayı da eklediğiniz zaman tam 13 araba oluyor.

Oyun son derece sert ve hızlı. Aslında başlarda biraz fazla hızlı bile geliyor, bu tekerlekli roketleri doğru dürüst kullanmayı öğrenmek için hayli zaman harcayacaksınız. Direksiyon duyarlılığını ayarlasanız bile arabalar son derece hassas ve alışmak için zaman lazım. Time Trial modunda üzerinize ateş açılmaksızın pisti öğrenebilir, ayrıca bütün arabaları denemek için de bir fırsat elde edersiniz; çünkü her bir arabanın duygusu diğerlerinden oldukça farklı.

Kendinize en uygun kontrol aletini deneme yanılma yoluyla bulabilirsiniz. *Dethkarz*, belki de en iyi seçim olan force feedback özellikli direksiyonları destekliyor. Ben kaliteli bir joystick'i tercih ettim ve oyuna bir uçuş simulasyonu gibi davrandım. Neyse ki joystick ve direksiyon kullanırken duyarlılığı ayarlamanız mümkün; en iyi sonucu almak için bu ayarlarla oynamanızı öneririm.

Arabaları kontrol etmeyi öğrendikçe *Dethkarz* usulü çarpışmalardan zevk almayı da öğreneceksiniz. Pistten dışarı uçtuğunuzda (emin olun, birçok kez uçacaksınız) arabanız o kadar kısa zamanda piste ışınlanıyor ki neredeyse hiç zaman kaybetmeden yarışa devam ediyorsunuz. Aslında oyunun zorluğunu biraz baltalayan bir özellik.

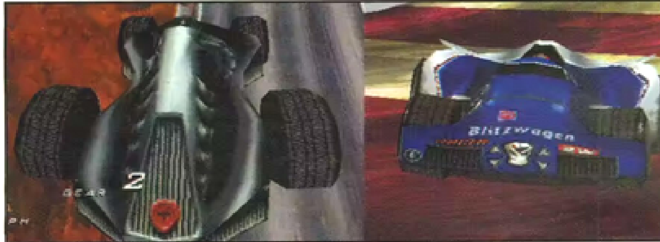
Güzel bir özellik de Internet'te Hayalet Araba alışverişi yapılabilmesi. Hayalet Arabalar, bir kişinin en iyi Time Trial turunu temsil ediyorlar. En iyi dereceleriniz otomatik olarak hard diske kaydediliyor ve bunları Internet'e yollamanız çok kolaylaşıyor. Hayalet Arabalar saydamlar ve onları vurmanız ya da çarpmanız mümkün değil. Yapmanız gereken tek şey bitiş çizgisinden önce onları geçmek.

Melbourne House, Hayalet Araba alışverişi yapmak için bir Web sitesi işletiyor. Ancak oyun çok oyunculu olarak oynanabildiği halde Internet üzerinde oynamak mümkün değil. Bu çok kötü; çünkü diğer insanlarla oynamanın tek yolu Internet ve böyle bir oyunda eksikliği çok hissediliyor.

Kendinize en uygun arabayı bulup kontrollerine de alıştınız mı, *Dethkarz* vazgeçilmez bir bağımlılık oluyor. Belki biraz yaşlanıyorum; ama bu noktaya gelmek için uzun zaman harcadım. Diğer sabırsız oyuncular hemen sıkılıp yeni yarış oyunları aramaya başlayabilirler, bu kendi bilecekleri iş. Ama bu oyuna biraz şans verirseniz hiç pişman olmayacaksınız.



Mekanlar oyuna çok şey katıyor. Geleceğin şehirlerinde dolaşırken bazen *Blade Runner* oynamış gibi hissediyorsunuz.



Arabalar son derece düzgün Formula 1 tipi tasarımlara sahipler. Siyah olanı sürpriz araba. Bu canavarları kullanmak sizi epey zorlayabilir.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: Hem araba kullanıp hem de etrafı dağıtmak çok zevkli; arabalar ve mekanlar da çok güzel görünüyor.

EKSİLER: Kontrolleri öğrenmek zor bir iş ve oyuna alışmayı güçleştiriyor.

SONUÇ: Gelecekte geçen yarış oyunları yeni bir şey değil; ama *Dethkarz* son derece özgün ve eğlenceli.

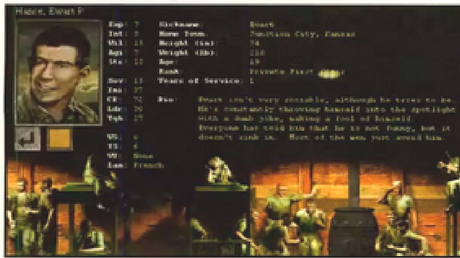
101: The 101st Airborne in Normandy

TÜRÜ: Savaş Oyunu **ÜRETİCİ:** Interactive Simulations **YAYINCI:** Empire Interactive, (800) 216-9706, *www.empirestrategy.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 6X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 2 oyuncu; LAN: 2 oyuncu; Internet: 2 oyuncu

Empire, İkinci Dünya Savaşı'ndaki havadan indirme operasyonlarının karmaşasını ve sertliğini çok iyi yakalamış. Tabii eğer aradığınız şey karmaşa ise...

Sinemalardaki o süslü püslü film fragmanları gibi bir oyunun giriş filminin de iyi olması, pek birşey ifade etmeyebilir. Ama *101*'in açılış videosu o kadar güçlü ve oyunun içeriğini o kadar iyi yansıtıyor ki, ağzınız açık seyrediyorsunuz: Fena yaralanmış bir Amerikan askeri, sargıların altında kalmış gözleri faltaşı bir vaziyette, geride bıraktığı savaşın anılarını hatırlayıp acı çekiyor. Kesikli kesikli görüntüler midenize birer yumruk gibi iniyorlar.

Gerçekten de oyun, şimdiye kadar rastladığımız en sert ve heyecanlı takım savaşı simulasyonu (ayrıca şu an için hava saldırılarına yönelik olarak hazırlanmış tek oyun). Komutan olarak adamlarınızı ve silahlarınızı ne kadar dikkatlice seçerseniz seçin, indirme bölgesine geldiğiniz zaman bir sürü şey ters gidebilir, çoğu zaman gidiyor da zaten... Paraşütçüleriniz ayrılıyor, uçaklarınız vuruluyor; sakin Normandiya kırlarından birine inip göreve başlamadan önce rahat rahat toparlanmak için zaman da bulabilirsiniz, tam tersine bir grup Alman askerinin arasına iniş yapıp daha paraşütünüzü çıkarmadan kendinizi sıcak savaşın içinde de bulabilirsiniz.



Adamlarınızın özelliklerini dikkatlice inceleyin. Nasıl tutacağını bilmeyen bir adama bazuka vermek istemezsiniz, değil mi?

Karakter seçimi, değme RPG oyunlarına taş çıkaracak bir şekilde yapılıyor. Yeteneklerini iyice görmek için adamlarınızı iyi incelemeniz lazım. Fransızca veya Almanca konuşan bir iki adamı yanınızda taşımak her zaman için iyi bir fikirdir, ayrıca yanınıza kesinlikle ve kesinlikle birkaç yedek harita ile pusula alın. Ayrıca paraşütünüzden kolayca kurtulmak için yanınızda çakı bulundurmanız da çok akıllıca olur.

Hazırlık aşamasında, barikat görevi gören adamlar önemli yer tutuyor. Bunlar dev gibi ve güçlü tipler; ancak hiç kimse ağır bir makineli silah ve dört kemer dolusu mermi taşırken paraşütle atlayacak kadar salak değil. Bu ağır malzemeler, kargo torbalarında ayrı olarak atılıyor ve bazen inmeleri gereken yere inebiliyor, bazen de ıskalıyorlar. Bunları bulmak için devriye ekipleri göndermeniz gerekiyor, yoksa elinizdeki basit silahlarla savaşmak zorunda kalırsınız. Böylesi, göreve başlamak için hiç de iyi bir yol değil...

Yakın savaşa baktığımızda ise Empire'ın ilginç (ancak başlarda kafa karıştırıcı) bir savaş puanı ve öncelik sistemi geliştirdiğini görüyoruz. En fazla önceliğe sahip olan asker (Amerikan veya Alman), ilk önce harekete geçiyor ve hareket puanlarını kullanıyor. Sonra oyun bir sonraki öncelikli askere geçiyor ve haritadaki herkes hareket puanlarını sonuna kadar harcayıncaya dek böyle devam ediyor. Patlamalar ve hasar efektleri iyi modellenmiş, çok geçmeden askerlerinizle aranızda sıkı bir gönül bağı oluşuyor zaten.

Oyunda öyle yüzlerce değişik görev yok; ama o kadar fazla değişken var ki, oynadığınız her oyun bir öncekinden dağlar kadar farklı oluyor. İlk görevinizin gidişine göre ek görevler alabiliyorsunuz. Zor durumdaki adamlarınızı kurtarmak, pusular kurmak, Fransız direnişçiler ile görüşmeler yapmak, yenilen Almanların önemli belgelerini ele geçirmek gibi işler,



Bırak o paraşütü asker! Çakılarınız İsviçre malı olmasa da paraşütünüzden kurtulmaya çalışırken çok işinize yarayacaklar, sakın unutmayın.

en az ana amacınız kadar heyecanlı olan "yan görevler" olarak karşınıza çıkacak.

Ancak ilk indirmenin karmaşasından sonra kafanızı toparlamak için belli bir süre gerekiyor. Bu açıdan bakınca oyundaki karmaşa ve yön bulamama gibi zayıf yönler biraz göze batıyor. Şüphesiz ki *101*, bütün savaş oyunu hayranlarının vazgeçilmez oyunu olmayacak; ancak görünüş ve duygu açısından çok özgün, savaşların o buruk havası da çok iyi yansıtılmış.

Gözüme çarpan tek bir kötü nokta var; ama ben ağır ağır oynanan turn-based oyunları çok sevdiğim için fazla da kafama takmadım: Hızlı bir PC'de bile askerler çok yavaş hareket ediyorlar, bu da bazı savaşların gereğinden yavaş gelişmesine sebep oluyor.

Bütün bunların yanında *101*, çok sağlam ve gerçekçi bir taktik savaş oyunu. Ayrıca *101*. Hava Birliği de onurlandırılmış; D-Day'in (Normandiya çıkarmasının yapıldığı gün) o tozlu dumanlı, kanlı kumsal savaşlarında yaşananlar son derece gerçeküstü bir anlatımla aktarılıyor.

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Güçlü atmosfer; bolca itiş kakış; özgün anlatım.

EKSİLER: Öğrenmesi biraz zor; askerlerin hareketleri çok yavaş.

SONUÇ: Sessiz ve derinden ilerleyen bir oyun. Aynı zamanda paraşüt harekatlarına ilgi duyanların satın alabileceği tek oyun.

Johnny Herbert's Grand Prix World Champions

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Midas **YAYINCI:** Intense Games, (410) 321-0947, *www.intense-games.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 16MB hard disk alanı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM; 66MB hard disk alanı; direksiyon; 3D hızlandırıcı (3Dfx uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hot-seat: 2 oyuncu; Modem: 2 oyuncu; LAN: 2-6 oyuncu

Johnny Herbert, yeni başlayanlar için iyi bir seçenek. Ama sıkı simulasyon delileri, bu oyunda pek bir şey bulamayacaklar.

Intense Games'in oyunu *Grand Prix World Champions*'ın başında neden Johnny Herbert'in adını gördüğümüzü anlayamadık. Johnny'nin kim olduğunu (kendisi bir Formula 1 yarışçısıdır) gerçekten bilen bir avuç Formula 1 hayranı, bu oyunu çok hafif bulacak. Diğer taraftan yarış dünyasıyla pek ilgisi olmayanların tepkisi de "Johnny kim?"den öteye gidemeyecek.

Bu soruna bir de oyunun yasal olarak lisanslı bir oyun olmadığı, yalnızca Johnny Herbert'in adını taşıdığı gerçeğini ekleyince işler daha da kötüleşiyor. Gerçek takımlardan, pistlerden ya da sürücülerden hiçbiri oyunda kullanılmamış. Yani hepsi sahte adlar taşıyan (ancak bunlar değiştirilebiliyor) 12 takım, 24 sürücü ve 15 pist ile karşı karşıyasınız. Mesela Monte Carlo yerine "Monaco", Monza yerine "Italy" var. Pistler gerçek dünyadan alınmış ve son derece ayrıntılı bir şekilde modellenmişler; ama zaten arada fark olsaydı da hedef kitle bunu anlamazdı (aradaki farkı görenler oyunu zaten çoktan kaldırıp atmış olurlardı).



Johnny Herbert'ta sürücü koltuğundayken çok güzel ve geniş bir görüş açınız var; ancak önünüzdekileri okumak çok zor ve aynalar da bir işe yaramıyor.

Ancak oyunun kötü bir yarış oyunu olduğu sonucuna varmayın; yalnızca iyi bir simulasyon değil, o kadar. Arabalar, deneyimli yarışçıları bile zorlayacak derecede düzgün hareket ediyor, üstelik uslanmaz simulasyoncuların isteyeceği birkaç ek özellik de konmuş. Her pist için önceden belirlenmiş ayarlar var ve isterseniz garaja dalıp fren ve vites oranlarını, lastikleri, benzin durumunu ayarlayabiliyorsunuz; ancak bütün hepsi bu kadar. *NASCAR Racing II* ya da *IndyCar II* gibi diğer yarış oyunlarında bulunan binlerce ayar bu oyunda yok, bu yüzden de ciddi bir simulasyon olarak nitelendirmek biraz zor.



Hem arabalar, hem de mekanlar açısından oyunun grafikleri oldukça güzel (dönen tekerlekler ve kalıcı lastik izlerine dikkat edin). Ancak oyunu bu haliyle oynayabilmek için bir 3Dfx kartına ihtiyacınız var.

Ancak *Johnny Herbert*'in inanılmaz derecede iyi becerdiği bir şey varsa, o da yeni başlayanlara *Need for Speed*' den daha gerçekçi ve *Grand Prix Legends*'dan daha az acımasız bir yarış oyunu sunmak. Formula 1 yarışlarının karmaşıklığına yavaş yavaş alışmanız için altı farklı zorluk düzeyi ve değiştirebileceğiniz birçok seçenek koyulmuş. Yapay zekalı sürücülerin hızları ve yetenekleri, dönüşler, cezalar, hasar ve ısınma ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Alıştırma arabaları sayesinde pistleri öğrenmeniz ve pist işaretleri sayesinde de her dönüşü başarıyla atlatmanız mümkün. Ayrıca bir yarıştaki arabaların sayısını ve hatta belli bir anda ekranda çizilen arabaların sayısını bile değiştirmeniz mümkün (bu özellik çok hoş). Rakip arabalar çok iyi yarışıyor ve sizi oldukça zorluyorlar. Yine de onları geçmek oldukça zor; çünkü çoğu zaman geçmenize izin vermektense ölümcül kazalara sürüklenmeyi tercih ediyorlar. Tabii bu daha da zorlu olabilir, ama sinir bozduğu da gerçek.

Mekanlar ve görüntü hızı bakımından, *Johnny Herbert* oldukça başarılı bir oyun. Oyunda Direct3D desteği olmadığı için bir 3Dfx kartına ihtiyacınız olacak, ama sonuçlar oldukça etkileyici. Birden çok görünüm ve tekrar oynatma seçeneği bulunuyor (ama ne yazık ki ileri geri sarma tuşları yok). Tek ciddi sorun kokpitlerde önümüze çıkıyor; anlaşılmasının zor olması bir yana, aynaları da işe yaramıyor. "Arkaya bakma" tuşu ile arkanızdaki arabaları izlemeniz mümkün; fakat yarış sırasında bununla pek uğraşamayacaksınız.

Yarış simulasyonlarında yeniyseniz ve karmaşıklığa alışmak için zamana ihtiyacınız varsa *Johnny Herbert*, size uygun olabilir. Modelleme düzgün; ayrıca force feedback desteğinin de iyi olması sayesinde oldukça tatmin edici bir yarış deneyimi yaşayabilirsiniz. Piyasada çok daha iyi yarış oyunları bulunuyor; ama bunun da kendine özgü çekici yanları var.

PC GAMER SON KARAR

65%

ARTILAR: Yeni başlayanlar için uygun; 3Dfx desteği ile çok keskin grafikler; mükemmel force feedback desteği.

EKSİLER: Oyun pek de gerçekçi bir simulasyon değil; kabinler özensiz hazırlanmış.

SONUÇ: Birçok yönden zayıf kalıyor. *Monaco Grand Prix 2* ile daha fazla eğlenirsiniz.

Snowmobile Racing

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Second South Studios **YAYINCI:** GT Interactive, (800) 610-4847, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 30MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu); ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Kar arabalarını sever misiniz? Peki PC için güzel bir yarış oyunu mu arıyorsunuz? Başka bir yere bakın!

Aklınıza gelebilecek her tür yarış oyununun bulunduğu bir piyasada, yayıncıların yepyeni bir kavram ortaya atması ve her şeye rağmen taze, çekici olmayı başarabilmesi çok zor. *Snowmobile Racing*, bu konuda biraz umut verse de çok geçmeden pek bir numara olmadığını anlıyorsunuz.

Oldukça kazançlı olan lisansı ile *Snowmobile Racing*, Goat HighMark gibi garip bir markası olan kar arabasını kullanmanıza imkan veriyor, toplam dört tane de kocaman pist var. Oyunun başından itibaren *Snowmobile Racing*' in yarım yamalak bir beta versiyonu olduğu hissine kapılıyorsunuz. Bu, cansız arayüzünden ruhsuz pist tasarımlarına kadar her şeyde belli oluyor.

Yapacağınız ilk iş, birkaç farklı kar arabası arasından seçim yapmak. Renkleri dışında pek bir farkları yok gibi görünüyor, üstelik seçim ekranında da size araçların özellikleri hakkında hiçbir şey söylenmiyor. Dört pistten birini seçtikten sonra bilgisayarın kontrol ettiği rakiplerinizle yarışmaya başlıyorsunuz. Oynanış oldukça kuru ve kar arabaları da çok sıradan bir duygu veriyor; yani öyle aman aman bir şey beklemeyin. Sizi zorlayacak tek şey, buz kütlelerinin üstünden geçerken aracınızı sağlam tutmak olacak (çünkü bu kaygan noktalarda pek iyi gidilmiyor). Buralarda hiçbir zorluk yok, en beceriksiz oyuncu bile kolaylıkla birinci sıraya yükselebilir.

Bu tümseklerin sizi havaya zıplatmasını beklerdiniz, değil mi? Boşuna heveslenmeyin, yerçekimi ağır basıyor.

Oyunda kullanılan motor, Jet Moto oyununun motoruna son derece benziyor. Grafiklerin Direct3D destekli olmasına ve oldukça iyi görünmesine rağmen oyunun genel görünüşü, ancak "hoş" olarak anlatılabilir, daha fazlası değil. Sürücüler kare kare ve inandırıcılıktan uzak bir şekilde çizilmiş, ayrıca devamlı tekrar edilen dokular yüzünden zaten kısa olan pistler iyice çekilmez bir hal alıyor. Sık ormanlar içinde geçen uzun ve zigzaglı bir pist çok daha güzel olabilirdi, hatta belki *Test Drive 5*'teki gibi dallanan yollar bile konabilirdi. Oyunun müzikleri de felaket; yalnızca kuru bir Amerikan folk gitarı ve John Tesh tarzı anlaşılmaz şeyler.



Savulun, ***Snowmobile Racing***'deki "tek" atlayışa geliyoruz (en azından ben bir tane görebildim!). Havaya fazla uçmak imkansız; çünkü oyunda Süper Mega Yerçekimi hakim!

Oyunda heyecanlı çarpışmalardan, patlamalardan ya da arabadan fırlamalardan eser yok. Her pistin kenarında bulunan turuncu parmaklıklara çarpınca yalnızca garip bir ses çıkıyor ve hızınız azalıyor, hepsi bu. Bu tür bir oyunda kar arabalarıyla havalarda uçmak gibi şeylerin sıkça karşımıza çıkmasını beklerdik; ancak bütün oyun boyunca böyle atlayışlardan sadece "bir" tane var! Minnesota pistindeki inişli çıkışlı tepelerde bile sanki aracınız yere yapışmış gibi. Berbat...

Daha da kötüsü, kontrol seçenekleri diye bir şey yok. O canım Gamepad'lerden veya direksiyonlardan birine sahipseniz bile klavyedeki ok tuşlarını kullansanız iyi olur; çünkü yalnızca bunu yapabiliyorsunuz. Kötülükler listesinde multi-player oyun olmaması da bulunuyor (ama zaten böyle bir saçmalığı arkadaşlarınızla paylaşmak da istemezsiniz). *Snowmobile Racing*, gerçekten kötü; oynanışı ruhsuz ve hız duygusu da zayıf. Gerçek kar arabası kullanma zevkini tatmak istiyorsanız kalkıp Uludağ'a bizzat gidin ve o salak şeylerden birini kiralayın. Şöyle bir düşününce, bu oyunu satın almak için herhangi bir neden görünmüyor. Uzak durmanızı öneririz.



Buzlu bir Minnesota gölü üzerindeki bu pist, son derece kaygan ve tehlikeli, üstelik hiç de eğlenceli değil. Yandaki o turuncu renkli parmaklıklara sakın çarpmayın!

PC GAMER SON KARAR

27%

ARTILAR: Konusu belki ilginç gibi, ama...

EKSİLER: Kötü bir oynanış ve can sıkıcı grafikler. Üstelik kontrol seçenekleri de yok.

SONUÇ: Gerçek hayatta kar arabası kullanmak belki heyecanlıdır; ama şurası kesin ki o heyecan bu oyuna hiç mi hiç yansımamış.

Carnivores

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Action Forms **YAYINCI:** Wizard Works/GT Interactive, (800) 305-3390, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 150; 16MB RAM; 85MB hard disk alanı; DirectX-ses ve ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM; 3D hızlandırıcı (3Dfx uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

***Carnivores*'ta ava giden kolaylıkla avlanabilir; ancak ne yazık ki heyecan fazla sürmüyor.**

Bir avcılık simulasyonunun oynanışı ve grafikleri ne kadar iyi olursa olsun birçok oyuncu bu oyunları küçümser; çünkü savunmasız bir hayvanı kovalayıp vurmak kimseye "yeterince zor" gelmez. Peki avınız yalnızca kendini savunmakla kalmayıp, birkaç saniye içinde bağırsaklarınızı yere dökebilirse? İşte *Carnivores*'un mantığı da bu, üstelik en zor beğenen oyunseverleri bile en azından bir süre oyalayacak bir oyun.

"Kayıp kıta" ya da zamanda yolculuk gibi klişe konular yerine namlunuzda dinozorların bulunduğu *Carnivores*' un konusu oldukça basit ve açık: Uzayın derinliklerini araştırarak insanların yaşaması için yeni bir gezegen arayan bir uzay gemisi, tarih öncesi sürüngenlerle dolu bir gezegene rastlar. Doğal olarak şirketin biri hemen gezegeni satın alır ve özel safariler düzenlemeye başlar. Ancak bir şartla: Müşteriler, gezegen üzerindeki altı değişik av sahasından birine girdikleri andan itibaren kendi güvenliklerinden kendileri sorumludurlar.

Gezegende her çeşit dinozor bulunuyor; ancak bunlardan yalnızca yedisi (Parasaurolophus, Pachycephalosaurus, Stegosaurus, Triceratops, Allosaurus, Velociraptor ve Tyrannosaurus Rex) av kapsamına giriyor ve Trophy Room'da gösteriliyor. Bunlardan ilk üçü zararsız otobur yaratıklar. Bunları öldürmenin bir zorluğu yok.Yine de temiz bir atış için yanlarına yeterince yaklaşmanız lazım; ancak aralarından Stegosaurus, ilk atışta ıskalarsanız saldırıyor. Zaten son üç dinozor, sizi gördükleri ya da kokunuzu aldıkları anda üzerinize atlayıp paramparça edecek insan yiyen vahşi canavarlar.

Carnivores, yeni şirket Action Forms tarafından geliştirilmiş ve grafikler söz konusu olduğunda Wizard-Works'ün yeni bir geliştiriciyle anlaşmakla olumlu bir değişiklik yaptığı söylenebilir. Bu oyunun özellikle mekanları çok etkileyici: İnişli çıkışlı tepelerdeki sis tabakaları, lav çukurları ve oyuklardaki magma parıltıları, havada daireler çizen Pteranodon'ların görüntüleri harika. Üç boyutlu hazırlanmış ağaçlar ve bitkiler daha da etkileyici. Tek başına bir piksel görebilmek için bir yaprağın dibine kadar girmeniz gerekiyor (tabii bir 3D kartı kullandığınızı varsayıyoruz).

Ancak buraya geliş nedeniniz dinozorlar; Action Forms'un bu yaratıkları nasıl hayata geçirdiğini gördüğünüzde hayal kırıklığına uğramayacaksınız. Bu hayvanlar o kadar güzel bir şekilde hareket ediyorlar ki, onları öldürmekte zorlanabilirsiniz (en azından size saldırmazlarsa). Tasarımcıların kullandıkları renkler de dinozorların nasıl göründükleri hakkındaki yeni teorileri desteklercesine canlı ve parlak. Yalnızca Observer modunda etrafta dolaşmak ve dinozorların doğal ortamlarındaki davranışlarını izlemek bile çok eğlenceli, en azından bir süre için.

Sonuçta cesaretinizi toparlayıp bu yaratıkları avlamaya çıkacaksınız. İşte bu andan itibaren oyunun zayıf noktaları kendini belli edecek. Radar ve gizleyici kokular gibi avcılık malzemelerinin yardımıyla bile isabetli bir vuruş için yeteri kadar yaklaşmak çok uzun zaman alabilir; çünkü bu yaratıklar sizden çok daha hızlı ilerliyorlar. Üstelik eğer ıskalarsanız (özellikle de T-Rex'e nişan alırken) büyük ihtimalle ikinci atış için şansınız kalmıyor. Toplam yalnızca üç silahınız var (normal tüfek, ok ve dürbünlü tüfek) ve 100 puana ulaşana kadar dürbünlü tüfeği kullanmanız mümkün değil.

Oyunun başında avlarınız da sınırlı. O sihirli 100 puanı kazanana kadar etoburlar arasından yalnızca Allosaurus'u avlayabiliyorsunuz, üstelik T-Rex'in peşinden koşturmak için 300 puanı aşmanız gerekiyor. Bu, gerçekten çok uzun zaman alabilir, en büyük yaratıkla karşılaştıktan sonra oyunun ne kadar zor (ve aynı zamanda sinir bozucu) olduğunu görebiliyorsunuz.

Avcılıkla ilgilenen oyuncular için türünün iyi örneklerinden biri denebilir. Size verebildiği tek şey, zamanda geriye doğru bir yolculuk olsa bile bir göz atmaya değer.



***Carnivores*'ta ilk atışınızda ıskalarsanız sonunuz işte böyle oluyor! Bu yaratıklara gizlice yaklaşmak çok zor.**



Velociraptor bazen iki ton gelebiliyor; ama yine de inanılmaz derecede hızlı. Onu avlarken dürbünlü tüfek kullanmak iyi bir fikir, böylece uzaktan atış yapabilirsiniz.



Bir Allosaurus'a bu kadar yaklaşmanın tek yolu, gizleyici bir koku kullanmak ya da hile yapmak.

PC GAMER SON KARAR

69%

ARTILAR: Canlı ve güzel doğal mekanlar; etkileyici dinozor animasyonları.

EKSİLER: Vuruş menziline girmek çok uzun zaman istiyor; yalnızca üç silah var ve tehlikeli dinozorlar da sadece dört tane.

SONUÇ: Eğer avcılık oyunlarını seviyorsanız bu oyun, iyi bir seçim olabilir.

Asteroids

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Syrox Developments **YAYINCI:** Activision, (310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 70MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 32MB RAM; 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Co-operative olarak 2 oyuncu; yalnızca Hot seat

Klasik bir video oyununun Activision uyarlaması olabilir; ama kesinlikle bir *Battlezone* değil.

Activision'ın *Asteroids* lisansını aldığını ve geliştirilmiş bir versiyon üzerinde çalıştığını duyduğumda çok heyecanlanmıştım. Aynı şirketin geçen sene *Battlezone*' da çıkardığı işi gördükten sonra eski arcade oyunları yeniden canlandırma işinde çok başarılı olacaklarını düşünüyordum.

Acaba *X-Wing vs. TIE Fighter* ile *Master of Orion*'un çarpıcı bir birleşimiyle mi karşılaşacaktık? Belki de *Independence War* etkileri görülen *Descent: Freespace* türü bir oyun olurdu! En azından geçen sene *Battlezone*'un yarattığı etkiyi bu sene Asteroids yaratabilirdi, değil mi?

Şey...hayır!

Asteroids, o eski arcade oyununun süslenip püslenmiş bir versiyonundan başka bir şey değil. Grafikleri daha iyi ve vurulacak daha fazla şey var; ancak oyun, temelde aynen kalmış. 20 yıllık bu eski arcade oyununun uslanmaz fanatikleri için bu iyi bir haber olabilir; ama günümüzün PC oyunlarının yanında hiç şansı yok. Hatta ve hatta bazı eski PC oyunlarıyla bile karşılaştırılamaz; mesela o basit *Operation Innerspace*'in oynanışı bile bu *Asteroids*'ten daha özgün ve sürükleyiciydi, orijinalinden esinlenen bir sürü shareware oyun da öyle.



Asteroids'in multi-player desteği, aynı PC'de iki oyuncudan ibaret.



Asteroids'in en iyi özelliği, oyunun içinde bulunan orijinal versiyonu.

Asteroids yıllar öncekinin aynısı, değişen bir şey yok. İki boyutlu bir savaş alanında küçük bir uzay gemisi kontrol ediyorsunuz ve amacınız ekrandaki her şeyi patlatıp puan kazanarak bir sonraki bölüme geçmek. Orijinalinde olduğu gibi burada da hedefleriniz çoğunlukla kayalardan oluşuyor, bunlar geminize çarptığında çok zarar görüyorsunuz. Silahlarınızla göktaşlarını vurduğunuzda parçalanıp daha küçük parçalar ayrılıyorlar, en küçük parçalar ise buharlaşıp gidiyor. Geminizi kontrol etmek için sağa sola döndürüyor ve roketlerini çalıştırarak ekranda dolaştırıyorsunuz. Ancak fazla uzağa gidemezsiniz; çünkü ekrandan geçen her şey dönüp dolaşıp diğer uçtan yeniden beliriyor. Geminizi tehdit eden tek tehlike göktaşları da değil, zaman zaman metal kalıntılar ve düşman UFO'larla da karşılaşacaksınız.

Asteroids'in Atari 2600 versiyonunu oynayan sadık oyuncular, geminin kalkan ve dönüş yeteneklerini hatırlayacaklar: Kalkanlar sayesinde göktaşları geminizin içinden geçiyor; ama kalkan enerjiniz sınırlı. Ayrıca "flip" komutu ile de 180 derecelik ani bir dönüş yapıyorsunuz. Bu özellikler atari salonlarındaki versiyonunda yoktu; ancak yaklaşık 20 sene önce de kullanılıyordu. Bunun yanında eski dostumuz "hyperspace" komutu da var, bu sayede göz açıp kapayana kadar başka bir yere ışınlanıyorsunuz (bazen düşmanların ortasına da ışınlanmanız mümkün). Oyunun bu yeni versiyonunda işleri biraz renklendirmek için bazı özellikler de eklenmiş. Artık farklı dönüş, motor ve kalkan özellikleri olan üç değişik gemiden birini seçebiliyorsunuz. Göktaşları ve diğer uzay kalıntıları üç boyutlu olarak hazırlanmış ve görsel güzellikleri sayesinde tasarımcılarına puan kazandırıyor.



Oyunda bu kara delik gibi birçok yeni mekan ve power-up var; ancak bunlar, 20 senelik yaşlı bir oyunu çekici kılmaya ne yazık ki yetmemiş.

Birçok değişik UFO size saldırıyor ya da zarar veriyor; bunların arasında kamikaze gemileri, kargo uçakları ve kayaları yakalayarak bölümü bitirmenizi engelleyen maden araçları da var. Size yardımcı olacak power-up'lar zaman zaman yanınızdan geçiyor. Bunlar genellikle bombalar, mayın ve füzeler gibi gelişmiş silahlar şeklinde oluyor. Oyunun en ilginç değişiklikleri kendilerini zaten yeterince belli ediyor. Açık uzay yerine artık her birinde değişik tehlikeler bulunan alanlardan geçerek ilerliyorsunuz. Mesela birinde bir kara deliğe düşmemek için savaş verirken diğerinde de ölümcül göktaşları saçan bir yıldızla uğraşıyorsunuz.

Ancak bu yeni özellikler, bu eski oyuna yeni bir soluk getirmeye yetmemiş. Bugün bir atari salonunda bunun gibi bir oyuna para kaptırsaydım oldukça üzülürdüm. Eğer *Asteroids* kriziniz tuttuysa, etrafta sürüyle bulabileceğiniz shareware taklitlerinden birini alıp oynayın.

PC GAMER SON KARAR

34%

ARTILAR: İyi 3D desteği; orijinal oyundan farklı bazı güzel özellikler.

EKSİLER: Gelişmeler çok yüzeysel, bunların altında ise oldukça sıkıcı ve tekrar tekrar oynanamayacak bir oyun yatıyor.

SONUÇ: *Asteroids* oyununun yeniden yaratılmasından çok allanıp pullanıp eski haliyle önümüze sürülmesine benziyor.

Dark Vengeance

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Reality Bytes **YAYINCI:** GT Interactive, (800) 305-3390, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133MHz MMX; 16MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 233 MMX; 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu); ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** : IPX veya TCP/IP ağlarında 32 kişiye kadar, modem

Garip savaş sistemi ve vasat kontrolleri yüzünden *Dark Vengeance*, daha en baştan kaybediyor.

Mükemmel *Heretic II* ve heyecanlı *Redguard*'dan sonra geliştiricilerin, üçüncü kişi perspektifli oyunları iyi bir şekilde hazırlamanın püf noktasını kaptıklarını düşünmüştük. Reality Bytes'ın *Dark Vengeance* adlı oyunu da *Tomb Raider*'ın sivri kulaklı bir Dwarf kardeşi; ama kalite bakımından onun yanına bile pek yaklaşamıyor.

En başta üç karakter arasından seçim yapıyorsunuz, ileride bunlardan her birinin kendilerine özgü görevleri oluyor. Bir sürü kocaman silahı olan dev gibi ve taş kafalı savaşçı Nanoc (ipucu: Tersten okuyun!) the Gladiator; iki tane hançere sahip bir bayan olan Kite the Trickster ve birçok büyüye sahip olan sihirbaz Jestrel the Warlock karakterlerinden birini seçiyorsunuz. Bunların üçü de bir çeşit intikam peşinde koşuyorlar ve o intikamı alana kadar da içleri rahat etmeyecek.

Kullanım kitapçığında "chording" denen bir şey hakkında sayfalarca yazı var. "Chording" dedikleri de özel bir çeşit saldırı yapmak için bir tuşu basılı tutarken diğerine basmaktan ibaret. Ne yazık ki savaş sistemi bütünüyle saçma sapan. Control tuşuna basarak rakibinize "kilitleniyor" ve sonra dört ok tuşundan biriyle değişik şekillerde saldırıya geçiyorsunuz. Ancak saldırı tuşuna basmanızla rakibinize gerçekten saldırmanız arasında oldukça büyük bir gecikme var. Dövüşlerin büyük çoğunluğu yakın çekimde yapılıyor ve birçok keresinde karakteriniz sizinle rakibinizin arasında kalıyor, böylece de kime saldırdığınızı görmeniz bile imkansızlaşıyor, siz de sinir oluyorsunuz. Savaşçı karakterle oynamak en sinir bozucu olanı; çünkü karşısına çıkan düşmanlar genellikle kendisinden daha ufak ve silahları da yakın menzil silahları. Neler olup bittiğini anlamak gerçekten çok zor. Büyücü olarak oynamak biraz daha kolay; çünkü büyücü düşmanlarına uzaktan saldırabiliyor. Ayrıca klavyeye alışmanız da iyi olabilir, Microsoft Sidewinder gamepad ile *Dark Vengeance*'ı çalıştıramadık, ayrıca mouse ile oynamak da imkansız.



Korkunç yüzü dolayısıyla lisede herkes Jestrel the Warlock ile alay edermiş. Ama bütün bunlar, o alay edenleri büyüleriyle duman etmeden önceymiş.

Oyunun görevler üzerine kurulmuş olması da oldukça tatsız. Hangi açıdan bakarsanız bakın yine de *Doom*'dan beri hep aynı şeyler: Nesneleri bul, kapıları aç, bölümü bitir gibi saçma bir mantık! Hikaye akışını andıran ufak tefek şeyler de, bölüm başlarında ve sonlarında kötü seslendirmelerle aktarılıyor. Ancak *Dark Vengeance*'ın en açıklanamaz yönü, ana menüden oyunun bütün hilelerine kolayca erişebiliyor olmanız! Cinler sizi bir güzel pataklıyor mu? Escape'e basıp "Can't be hit" seçeneğini seçerseniz artık size hiçbir şey yapamazlar. Allahaşkına, en azından hile kodlarını saklamayı deneyebilirlerdi...



Kite the Trickster, tuzaklar kurmada ve düşmanlarını hançerleri ile doğramada oldukça becerikli. Ayrıca Dwarf kütüphanesinde çalıştığı günlerden kalma geniş bilgilere de sahip.

Deathtrap Dungeon'da olduğu gibi oyun, genel olarak kapalı mekanlarda geçiyor ve bazen tatsız kamera/bakış açısı sorunları ortaya çıkabiliyor. Görüş açısı çok kafa karıştırıcı bir şekilde sürekli değişiyor ve grafikler de öyle çok çekici sayılmaz; aydınlatmalar ve kullanılan renkler hep daha önce gördüğümüz şeyler. Mekanların çoğu iyi aydınlatılmamış (herhalde onun için *Dark Vengeance* demişler). Bu nedenle oyunun parlaklığını ayarlamakla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz. Bazı performans sorunları yaşamanız da muhtemel; Voodoo2 hızlandırıcılı bir Pentium II 400'de bile bazı kesikliklerle ve tutarsız hızlarla karşılaştık.

Bazı büyüler oldukça ilginç görünüyor; ayrıca kılıcınızı savurduğunuzda havada izinin kalması da güzel yapılmış. Ama *Dark Vengeance*'ı asıl kurtaran özelliği, içeriğinin çok geniş olması. Mücadele edeceğiniz birkaç düzine farklı canavar türü var ve her biri toplam 9 silaha sahip olan üç karakter sayesinde oyunun tekrar tekrar oynanabilme değeri oldukça yükselmiş. Ağa bağlı oyuncular çeşitli multi-player modlarını denemek isteyebilirler, bunların arasında 32 kişilik ilginç bir co-operative mod da bulunuyor. Ayrıca karakterinizin dış görünümünü kendiniz de belirleyebiliyorsunuz. Ama bu güzel ayrıntılardan zevk alabilmek için oyunun bozukluklarını gözardı etmeniz lazım.

Sonuçta eski tarz oynanışı ve garip kontrolleri yüzünden *Dark Vengeance*, pek önerilecek bir oyun değil. Bir sürü silah, büyü ve eşyanın olduğu bir zindan kovalamacası oyunu oynama havasındaysanız belki size ilginç gelebilir. Ama bize kalırsa boşverin, *Heretic II* dururken...

PC GAMER SON KARAR

49%

ARTILAR: Üç değişik karakter; üç farklı görev; bir sürü silah.

EKSİLER: Salak kameralar; kötü savaş kontrolleri.

SONUÇ: Aksiyon/fantasy hayranları biraz ilgilenebilir; ama piyasada çok daha iyi oyunlar var.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Pro Pinball: Big Race USA

TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Another Cunning Development **YAYINCI:** Empire Interactive, +44 181 343 9143, *www.propinball.com* **GEREKENLER:** Pentium 90; 16MB RAM; 1MB ekran kartı; 10MB hard disk alanı; CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium II 266; 64MB RAM; 8MB PCI ekran kartı; 400MB hard disk alanı 16-bit ses kartı; Modem **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı bilgisayarda 4 oyuncu; seri bağlantı, modem, LAN veya TCP/IP ile karşılıklı 2 oyuncu

PC'de tilt oynamak söz konusu olduğunda, bunu bize en iyi şekilde sunan tek bir oyun serisi akla gelir, o da Pro Pinball serisidir. Empire Interactive, mahallenin atari salonunda tiltin başında, arkadaşlarınız dibinizde size tezahürat yapar gibi hissetmenizi sağlayan son derece gerçekçi ve eğlenceli tilt oyunları yapmak işinde tartışmasız bir numara! Ahhh, anılar, anılar...

Pro Pinball: Big Race USA her ne kadar o eski anıları olduğu gibi yaşatamasa da, eğlenceli bir şekilde tilt oynamanızı sağlamak konusunda üzerine düşeni fazlasıyla yerine getiriyor. Oyundaki tek tilt masasında, New York'tan San Francisco'ya gitmeye çalışan bir taksi sürücüsünü canlandırıyorsunuz. Bunun için Big Race'te yarışıp sonra da New York'a geri dönmeniz lazım. Oyunu oynarken, şehirden şehre gitmek için zaman zaman otoyollara girip çıkacak, polislerden kaçacak ve yoldan yolcular toplayacaksınız.

Yolculuğunuz son derece eğlenceli; zengin ve güzel grafikleri, topun gerçekçi hareketleri, harika ışık efektleri ve puan toplamak için arabaları yolun dışına attığınız minik bir video oyunu... Kendilerinizi arabanıza almanızı bekleyen yabancılar, her şehirde değişen yolcuların aksanları gibi küçücük ayrıntılar, olaya bambaşka bir zevk katıyor. Tek kötülük yalnızca tek bir masanın olması. Neyse ki uzun rampaları ve bir sürü ek puanı ile bu masa son derece güzel; ama *Big Race USA*'in konusu gereği birkaç masaya daha ihtiyacı var.



Bu masa yalnızca muhteşem görünmekle kalmıyor; ayrıca oynaması da çok zevkli. Arka planda ise "Taxi" filmindekilere benzer oynak bir müzik çalıyor.

Diğer Pro Pinball oyunlarında olduğu gibi Big Race *USA* de çok özellikli ve bütün ayarları değişebiliyor. Masanın herhangi bir yerini beğenmiyorsanız, kolayca değiştirebiliyorsunuz. Fazla mı eğimli geldi? Değiştiriyorsunuz. Ya da topa vurduğunuz kollar çok mu güçlü? Onları da ayarlıyorsunuz. Masa çok yeniymiş gibi bir duygu mu veriyor? Anında "eskitebiliyorsunuz." Oyunun seçenekleri, bunun gibi birçok imkanı ve daha fazlasını size sunuyor.

Big Race USA'de hemen hemen her şey kontrolünüz altında. İster masanın bütün ayrıntılarıyla uğraşmak isteyen bir tilt fanatiği olun, ister eski tilt anılarını yeniden yaşamak isteyen bir oyunsever, bu eğlenceli ve gerçekçi oyuna bayılacaksınız.

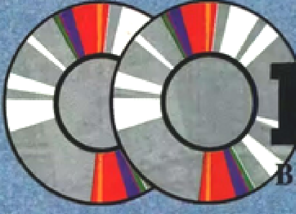
PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Gerçekçi top hareketleri; ayrıntılı grafikler; son derece derin seçenekler.

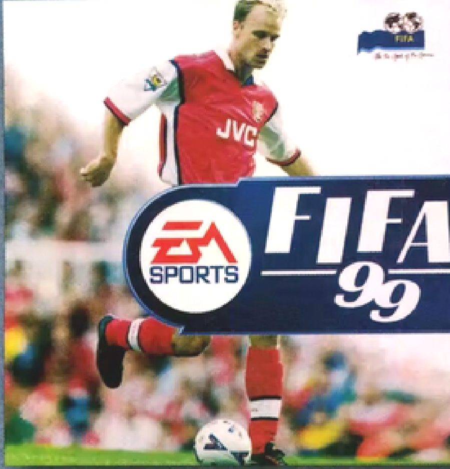
EKSİLER: Sadece tek masa var!

SONUÇ: Empire yine muhteşem bir tilt oyunu yapmış. Ama ne zaman birden çok masamız olacak?

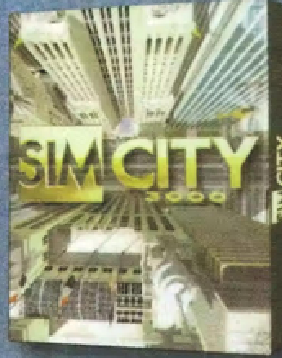


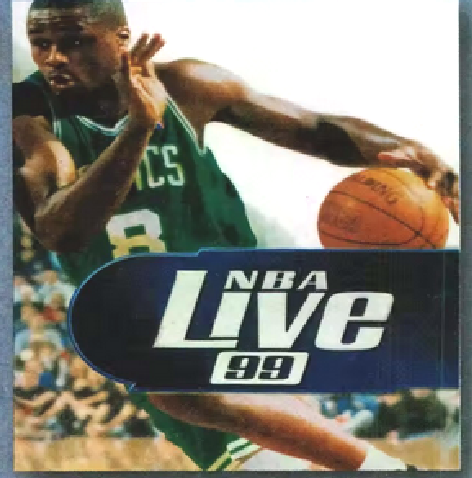
EKOL

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK TİCARET LTD. ŞTİ.









VCD Listesi

- The Game
- Mr. Bean
- Borrowers
- Shine
- Rosenna

. . . ve daha niceleri

VCD&DVD'lerimizin bazıları Türkçe Dublajlı veya Türkçe altyazılı, bazıları ise orijinal İngilizcedir.

ÜRÜNLERİMİZİN TÜMÜ KÜLTÜR BAKANLIĞI'NDAN BANDROLLÜ VE ONAYLIDIR.

VCD &DVD'LERİMİZ P&P LTD. İTHALATIDIR.

Erotikler

- 7 Özel Kadın
- Torero
- Matahari
- Valentino
- Tavanarası

ORİJİNAL DVD ROM OYUNU LÜTFEN ARAYIN...

DVD Listesi

- Striking Distance
- Frankestein
- Street Fighter
- Maximum Risk
- My Best Friends Wedding
- Matilda
- Sense & Sensebility
- The Net
- Sleepless in Seatle
- Swann Princes

. . . ve daha niceleri

EKOL, Aral İthalat Türkiye yetkili dağıtıcısıdır.

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK TİCARET LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. Eski Osmanlı Sokak No.16 Mecidiyeköy - İstanbul Tel: 0212.212 83 55 - 0212.212 83 56 Faks: 0212.212 83 53

Bilgisayarcınız size ne olduğunu anlamadığınız şeylerden bahsedip duruyor ve sizden kestiği onca paraya rağmen bilgisayarınız yerinde sayıp duruyorsa ihtiyacınız olan tek bir şey var...

Donanım

Dönülmez akşamın ufkundayız... Gelecek aydan sonra Donanım tekrar 3D Hızlandırıcı kartlara boğulacak. Voodoo3, TNT2, Savage4 ve diğerleri gelecek bir iki ay için bize nefes aldırmayacak. Şimdi heyecanla bu yeni güzellikleri elimize geçireceğimiz günü bekliyoruz.

Biz de madem bu ay sakin geçen son ayımız elden geldiğince çok ürün inceleyelim dedik. Bu ay üç monitör, iki gamepad, iki CD-ROM, bir ses kartı, bir DVD-ROM, bir laptop ve iki hoparlör sistemi inceledik. Kısacası Donanım, tam 12 yeni ürünü ve bugüne kadarki en geniş kapsamıyla güzel bir ziyafet oluşturdu.

Öncelikle oyun oynanabilecek seviyedeki nadir laptop'lardan Dell Inspiron 700 bu ay baş köşemizde oturuyor. SoundBlaster PCI 128 ve iiyama Vision Master 400 ise asıl yemeklerimiz. CD-ROM'lar monitörler ve diğerleri oldukça doyurucu olacak.

Son olarak iki gamepad'imizi tatlı niyetine sunuyoruz. Kısacası bir bilgisayarı oyun canavarına çevirebilecek her türlü parça sizin için burada. Tek eksiğimiz 3D hızlandırıcı kartlar. Zaten kısa süre sonra onlardan yine bıkacağız.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Intel Pentium III

Intel'in bilgisayar piyasasındaki son manevrasına ilk bakış

Uzun bir bekleyişten sonra Intel, siz bu yazıyı okurken yeni bilgisayar sistemlerinde yerini almış olacak olan yeni nesil işlemcisini piyasaya sürdü. Yeni işlemcinin adının Pentium II. MMX II gibi Pentium II'nin yeni bir versiyonu olarak piyasaya sürülmesi bekleniyordu; fakat Intel, yeni işlemcisini daha önceki abartılmış ve yetersiz MMX teknolojisinden ayrı tutmayı düşünerek daha basit bir isme karar verdi: Pentium III.

Gelişiminin büyük bir aşamasında Katmai kod adıyla anılan yeni işlemci, sırasıyla MMX II, KNI (Katmai New Instructions) ve son olarak SSE (Streaming SIMD Extensions) adı verilen yeni bir teknolojileri de beraberinde getirdi. Peki ama bir harf salatasını andıran bu isimler aslında ne demek?

Eğer Aralık 1998 sayımızdaki, AMD'nin "K6-2 / 3DNOW!" işlemcisi hakkındaki yazımızı okuduysanız, SIMD'ye (Streaming SIMD Extensions) yabancı değilsinizdir. K6-2 işlemcisinde olduğu gibi Pentium III, çeşitli kayan nokta matematiği komutlarını bir kerede uygulayabiliyor. Ancak Pentium III'ü 3DNOW! özelliğinden ayıran, Pentium II çekirdeğine eklenmiş olan 70 yeni SSE komutu ve bunları destekleyen sekiz yeni veri onayı. Bu özellikler, Pentium III'ün sadece kayan nokta performansında değil, aynı zamanda integer matematiği performansında ve işlemci ön bellek performansında da önemli bir gelişme gösteriyor.



PIII, PII çekirdeğine eklenen yenilikler sayesinde kayan nokta perforfansında artış sağlıyor.

P6 ailesinin (686) bir üyesi olan Pentium III, genel olarak Pentium II, Pentium Pro ve Celeron işlemcilerle aynı yapıya sahip. Hatta gerekli SSE desteğine sahip olmayan uygulamalarda Pentium II ile aynı saat hızında işlem yapıyor. K6-2'de olduğu gibi Pentium III'ün gelişmiş özelliklerinin kullanılabilmesi için özel olarak hazırlanacak uygulamalar gerekiyor. Hatta Pentium III kullanacaksanız, işletim sistemlerinin de en yeni versiyonlarına sahip olmalısınız. (Windows'un eski versiyonları işlemciyi Pentium II gibi görüyor ve bazı gelişmiş fonksiyonlara ulaşamıyor.)

Doğru bir işletim sistemine sahip olunması durumunda, Pentium III'ün SSE teknolojisi, 3D NOW!'da olduğu gibi ekran kartı sürücülerinin performans artışı, Direct X / OpenGL desteği ve oyun desteği sunuyor. Bunlar arasında en iyi performansıysa oyun desteği sağlıyor. Pentium III, başlangıç olarak 450 Mhz ve 500 Mhz hızlarında piyasaya sürülüyor. 440BX çipset'li bir anakarta sahip olan her kullanıcı, anakart üreticilerinin yeni işlemcinin desteklenmesi için gerekli BIOS güncellemelerini hazırlamaları durumunda Pentium III'e upgrade etme imkanı var.

Derginin baskıya girdiği sırada 450 Mhz Pentium III, bilgisayar üreticilerine tanesi 496 dolar (binlik partiler halinde) ve 500 Mhz işlemci tanesi 696 dolardan satılmaktaydı. Fakat bu fiyatların son kullanıcı fiyatlarına ne şekilde yansıyacağı sorusu ise hala cevapsız. Bugün Pentium II 450 Mhz işlemcilerin 562 dolardan satıldığını göz önüne alırsak (binlik partiler halinde) Pentium III'ün fiyatının Pentium II'den farklı olacağını beklemememiz gerek.

Peki tüm bunlar, Pentium II'lerin artık kullanılamaz duruma geleceğini mi gösteriyor? Tam olarak değil. Intel, yaptığı açıklamada Pentium II işlemcilerin 450 Mhz hızını aşmayacağını belirtti; fakat her yeni teknolojik gelişmede olduğu gibi Pentium III'ün SSE teknolojisinin de kullanılabilmesi için belli bir süre gerekecek. Bu süre eski gelişmeler göz önüne alınırsa 6 ay ya da daha fazla olacak. Yine de eğer yeni bir işlemci alacaksanız ve yeni Pentium III'lerin eski Pentium II'lerden daha pahalı olmadığını görürseniz, bu yeni işlemciyi tercih etmek en iyi seçim olacaktır.

Pentium III, AMD'nin K6-2 ve K6-3 işlemcilerinden daha mı hızlı olacak? Büyük bir ihtimalle evet. Henüz SSE teknolojisi için gerçek benchmark testleri olmasa da tüm işaretler Pentium III'ün en üst noktada durduğunu gösteriyor. SSE olmasa bile Intel'in işlemcileri hala en iyi kayan nokta matematiği performansına sahip işlemciler. Bu da piyasadaki 3D oyunlarda yüksek kare oranını beraberinde getiriyor. SSE ile birlikte bu performansın daha da üstlere tırmanacağı kesin. Eğer gelecekte bir Intel – AMD savaşı yaşanırsa bu savaş, Pentium III ve K7 arasında olacak. K7 ile ilgili haberleri çok yakında sizlere sunacağız. Ayrıca elimize Pentium III işlemci geçtiği an daha geniş bir açıklama yayınlayacağız.



Hey, bu bir Pentium II! Biz bu örneği aldığımız zaman Intel, henüz adını açıklamamıştı ; PII logosuna aldırmayın.

TNT2 Yüzünü Gösterdi

■ Nvidia yeni işlemcisiyle 3dfx'i tahtından indirmeyi planlıyor

Nvidia Riva, TNT'yi ilk çıkardığında herkes sistem özelliklerinin son anda düşürüldüğünü görerek şaşırmıştı. Ancak Nvidia 0.25 mikron yerine 0.35 mikron, 125Mhz yerine de 90Mhz kullanmasına sebep olarak maliyeti düşük tutma çabasını göstermiş ve gelişmiş özelliklerdeki bir çipi 1999'un ortalarında çıkaracağına söz vermişti. TNT2'yi o günden beri bekleyen sıkı oyuncular şimdi sabırlarının sonucunu fazlasıyla alacak gibi görünüyor; çünkü TNT2, TNT'nin 0.35 mikron ve 125Mhz versiyonunun çok ötesinde. Öncelikle çekirdek hızı 175Mhz'e kadar yükseltilmiş.

Sizin merak ettiğiniz elbette ki Voodoo3 ile TNT2'nin karşılaştırması. Öncelikle belirtelim ki henüz TNT2'yi test etme fırsatımız olmadı. Ancak bugüne kadar yapılan testler ve her iki çipin sistem özelliklerine dayanarak bir karşılaştırma yapmak mümkün. TNT2, AGP 4X desteğine ve AGP dokularını işleyebilme özelliğine sahip. AGP 4X desteği ancak yıl sonunda çıkacak olan Voodoo3 4000'de olacak. Zaten AGP 4x desteğine sahip anakartlarında ancak yıl ortasında çıkabileceğini düşünürsek bu, çok da sorun olmayacak gibi görünüyor. Ancak AGP dokuları desteğinin olmayışı Voodoo3'e çok şey kaybettiriyor. Bu özelliği kullanan oyunlarda TNT2, Voodoo3 3500'den 3.5 kat daha hızlı çalışıyor. Voodoo3'ün en önemli avantajlarından biri TNT2'nin 300Mhz'lik Ramdac hızına karşı 350Mhz'lik Ramdac hızına sahip olması. Bu Voodoo3'ün daha yüksek çözünürlüklere çıkabilmesi anlamına geliyor. Elbette TNT2'nin bugüne dek en çok söz edilen avantajı 32-bit renk derinliğinde render yapabilmesi. TNT2, 800x 600 Quake Crusher demosunda test edildiğinde 32-bit ile 16-bit arsında sadece saniyede 2 kare fark çıkıyor. Bu fark, daha yüksek çözünürlükerde ise 5-6 kareyi geçmiyor. Yani 3dfx'in iddia ettiği gibi 32-bit renk derinliği çok büyük hız düşüşlerine sebep olmuyor. Buna karşı Voodoo3'ün en önemli kozlarından biri Glide API'sini desteklemesi. Glide'ı D3D'ye çevirmek için Wrapper programı yazma gibi underground çabalar olsa da bu hala 3dfx'in elindeki en önemli koz olarak varlığını sürdürüyor. Ayrıca şu an Voodoo3 AMD K-6 ve K-7'leri daha iyi destekliyor gibi görünüyor. Ancak Nvidia, TNT2'nin son sürümünde bu hatalarını düzeltmek için çabalıyor.



Elsa'nın TNT2 işlemcili yeni kartı Synergie2.

Gelelim en önemli konuya: Hangisi daha hızlı? Şu ana kadar gördüğümüz tüm veriler 175Mhz çekirdek hızına sahip TNT2'nin Voodoo3 3500'den daha hızlı olduğu yönünde. Özellikle D3D destekli oyunlarda TNT2 farkı oldukça açıyor. TNT2'nin hız konusundaki tek handikapı daha düşük hıza sahip işlemcilerde performansının düşmesi. Ancak daha yavaş işlemcilerde bile TNT2 az da olsa daha hızlı. Buna karşın bir PIII 500 ile TNT2, Voodoo3 3500'ün saniyede 20 kare ötesinde bir hıza ulaşabiliyor.

Sonuç olarak TNT2'nin Voodoo3'den daha başarılı; ancak unutmayın bunlar henüz beta aşamasındaki sürücülerle yapılmış testler ve final sonuçları farklı olabilir. Voodoo3 bu ayın başlarında piyasaya çıkmış olacak, TNT2' ninse Mayıs ayının başında piyasaya çıkmasını bekliyoruz. Şu an Asus, Diamond, Hercules gibi firmalar hararetle TNT2 kartlarına son şekillerini vermeye çalışıyor. Mayıs ayında çıkacak olan Viper V770'in 230$'ın altında satılması planlanıyor.

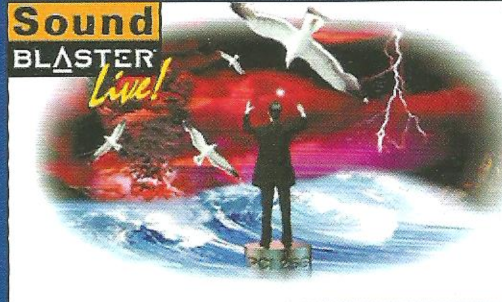
Live! Cephesinden son gelişmeler

■ Creative, Live! ve EAX'a verdiği desteği artırarak sürdürüyor.

SB Live! ile PC Audio piyasasında yeniden zirveye çıkan Creative, EAX'ın 3.0 versiyonunun duyurusunu yaptı. Henüz oyuncular için kullanıma girmeyen EAX 2.0'dan çok kısa bir süre sonra gelen 3.0 versiyonu Enviromental Audio'nun yeteneklerini artırıyor. EAX 2.0'ın daha güçlü reverb yeteneği, ayarlanabilir ses absorbe modeli ve geliştirilmiş ses yönlendirilmesi gibi ekstra özellikler sunuyordu. EAX 3.0 ise bu özelliklere ek olarak çok daha güçlü bir yankı modellemesi, mekanlar arasındaki geçiş sırasında kesintisiz olarak sesi dönüştürme, geliştirilmiş uzaklık hissi ve daha da geliştirilmiş reverb yeteneği içeriyor.

EAX 2.0'ın oyun programcıları için hazırlanan geliştirici kitinin ardından kullanıcılara yönelik update programının yakında Live!Ware sitesinden sunulması bekleniyor. EAX 3.0'ın geliştirici kiti ise ancak Mart ayının ortalarında hazır olabilecek. EAX 3.0'ın kullanıcılar tarafından ne zaman kullanılabileceği ise şimdilik belirsiz. Ayrıca Creative, Live!Ware sitesinden verdiği hizmetleri genişletiyor. En son olarak siteye 500 kadar enstrüman fontu eklenmiş (*www.sblive.com/liveware/welcome.html*).

Live!'a diğer bir destekse geçen yıl içinde Creative'in satın aldığı Cambridge'den geldi. Live! için en uygun hoparlör çözümü olarak görülen FourPointSourround'un FPS 2000 Digital isminde yeni bir versiyonu piyasaya sürülüyor. FPS 2000 Digital, Live! ile daha sıkı bir bağ kurabilmek için dijital veriyolu kullanıyor. Ayrıca Subwoofer ünitesi de tamamen yenilenmiş. Bunun dışındaki bir yenilik de FPS 2000 Digital'in tamamen siyah olması. Creative, Live!'ı gelmiş geçmiş tüm ses kartları içinde en iyi destekleneni yapma konusunda kararlı gözüküyor ve takdiri hak ediyor.



DELL

Inspiron 7000 A366LT

ÜRETİCİ FİRMA: Dell Computer Corporation, *www.dell.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Sentim (0 212) 415 79 79 **FİYATI:** 5490$

Dell, en son dizüstü bilgisayarıyla oyun meraklılarını etkileme peşinde. Ancak bunun için yüksek bir fiyat ödemeyi göze almalısınız.

Oyunların masaüstü bilgisayarlardaki gibi oynanabildiği bir dizüstü bilgisayar, özellikle işi gereği dizüstü bilgisayara sahip ve yeni bir bilgisayar alamayacak olan kullanıcılar için her zaman çok çekici bir seçenek olmuştur. Ancak bu seçenek bugüne kadar sadece bir rüya idi.

Birtakım faktörler, dizüstü bilgisayarların oyun platformu haline gelememesinde etkili oldu. Bunların başında yeterince güçlü bir işlemcinin eksikliği ve 3D hızlandırıcıların yetersizliği ya da hiç olmaması gelmekteydi. Pentium işlemcilerin ilk günlerinde dizüstü bilgisayarların performansı, masaüstü bilgisayarların neredeyse yarısı kadardı. Tüm bunların yanında bir dizüstü bilgisayarın fiyatının en üst düzey masaüstü bilgisayarlardan daha fazla olması, bu bilgisayarların iyi bir oyun bilgisayarı olmasını engelledi. Ancak günümüzdeki teknolojik gelişmeler, dizüstü bilgisayarların performansını masaüstü bilgisayarlar seviyesine getirdi.

Bunun bir örneği de Dell'in 366 Mhz Pentium II işlemciye sahip Inspiron 7000 A366LT'si. Hızlı işlemcisinin yanında birçok göz kamaştırıcı özelliğe de sahip olan Inspiron, oyun meraklıları için önemli bir alternatif. Temel özellikler olarak 64 MB SDRAM (max. 128 MB) ve 8 GB EIDE hard diskten bahsedilebilir. Gamepad ve joystick bağlamak için gameport yuvalarının olmaması hayal kırıklığı yaratsa da Inspiron'ın USB slotu, USB cihazların yaygınlaşmasıyla bu sorunu kendiliğinden çözecek.

Inspiron'u diğerlerinden ayıran başlıca iki özellik, 8 MB ATI Rage Pro çipi (AGP 2x) ve 15"lik aktif matriks ekran. Bu iki özellik oyun meraklıları için oldukça memnun edici. Günümüzde dizüstü bilgisayarlar için 3D hızlandırıcı çip üreten tek üretici ATI ve birçok sistemde bu çip kullanılmakta. Ancak diğer bilgisayarlarda 4 MB Rage Pro kullanılırken Inspiron'da 8 MB Rage Pro kullanılmış. Dizüstü bilgisayarlar için 8 MB bellek önemli bir adım olsa da masaüstü bilgisayarlarda kullanılan ekran kartlarında genellikle 16 MB bellek kullanılıyor olması ve bazı kartlarda 32 MB'a kadar çıkması, 8MB'ın ne kadar yeterli olduğu konusunda soru işaretleri yaratıyor.

Bellek konfigürasyonunu göz önüne almasak bile Rage için kusursuz bir 3D hızlandırıcı diyebilmek mümkün değil. Direct 3D uyumlu oyunlarda kullanılabilse de Open GL oyunları software modunda oynamaktan başka bir seçenek bırakmıyor. Direct 3D modunda da görüntü kalitesi beklenen kaliteye ulaşamıyor. Bazı oyunlarda iyi görüntüler 0elde etmek mümkün olurken, diğerlerinde sık sık dokulama sorunları ortaya çıkıyor. İyi haber, 366 Mhz'lik güçlü işlemcinin software modunda her türlü oyunu yeterli kare oranında çalıştırabilmesi. Kötü haber ise 3D hızlandırıcı kullanılarak oynanan oyunlarda software moduna dönmenin oldukça zor olması.

A366LT'nin 15"aktif matriks ekranı dizüstü bilgisayarlar arasında bugüne dek gördüklerimizin en büyüğü ve en iyisi. Yazı ve grafikler oldukça keskin ve temiz. *Half- Life* ve *SIN* gibi hızlı oyunlarda bile görüntü kaybı olmuyor. Ancak diğer dizüstü bilgisayarlarda olduğu gibi Inspiron'da da ekran sadece 1024x768 çözünürlük için optimize edilmiş. 640x480 veya 800x600 çözünürlükte masaüstü görüntüsü tüm ekranı doldurabilmek için genişleyebiliyor ve bu da birtakım bozulmalara yol açıyor.

Sistem, 2X DVD-ROM sürücüsü (20X CD-ROM) ve DVD/MPEG-2 dekoder kartına sahip. Ancak DVD filmlerin izlenebilmesi için video sinyalinin başka bir monitöre gönderilmesi gerekiyor. Dell yetkilileri, siz bu yazıyı okurken bu sorunun çözülmüş olacağını söylüyor. Yine de eğer Inspiron almayı düşünüyorsanız, bu konuda daha dikkatli davranmanızda fayda var.

Bu sisteme sahip olmak, güçlü bir masaüstü bilgisayara sahip olmakla aynı mı? Hayır. Inspiron ucuz değil, upgrade etmek zor, hızlı olsa da aynı parayı alabileceğiniz bir masaüstü bilgisayarın hızına yaklaşamıyor. Ama eğer dizüstü bir bilgisayarla çalışmak zorundaysanız ve oyun oynamaktan vazgeçemiyorsanız Inspiron, iyi bir seçim.

Sistem Özellikleri

SİSTEM
İşlemci: Intel Mobile Pentium II 366MHz
RAM: 64MB SDRAM
Ön Bellek: 512K

DEPOLAMA
Hard disk: 8GB Ultra DMA
DVD-ROM: DVD-2 (20x CD-ROM sürücüsü)
Floppy: 1.44 MB floppy

GELİŞTİRME:
PCMCIA: 2 type I veya type II kart ya da 1 type III kart
RAM: Max. 128 MB SDRAM
Yuvalar: 1 USB, 1 PS/2, 1 paralel, 1 seri, S-video çıkışı, kenetlenme yuvası

VIDEO
Ekran Kartı: 8 MB ATI Rage Pro (AGP 2x)
DVD/MPEG-2 decoder: LuxSonor LS242
Ekran: 15" aktif matriks

SES
Ses Kartı: Sound Blaster Pro uyumlu ses ve müzik fonksiyonları, SRS stereo
Hoparlör: Entegre stereo hoparlör

DİĞER
Modem: Entegre Lucent 56K

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)
2722 3D Marks

16-bit renk:
Oyun I Race: 23,2 fps
Oyun II First Person: 26,3 fps

Shogo (DIRECT3D PERFORMANSI)
640x480 – 21.3fps
800x600 – 16.7fps
1024x768 – 12.5fps

Quake (OPENGL PERFORMANSI)
320x200 – 54.4fps
640x480 – 26.9fps

Norton SI (SISTEM GENEL PERFORMANSI)
168.0

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Özellikleri hızlı bir masaüstü bilgisayarı andırıyor; bir dizüstü bilgisayarda gördüğümüz en geniş ekran ve oyun oynama imkanı.

EKSİLER: Yüksek fiyat; fazla ağır.

SONUÇ: Eğer seyahat eden bir oyun meraklısıysanız ve sadece bir bilgisayar alabiliyorsanız A366LT oyun meraklıları için en üst noktada yer alıyor.

IIYAMA

Vision Master Pro400

ÜRETİCİ FİRMA: iiyama, *www.iiyama.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Ölçsancad (0 212) 280 97 61 **FİYATI:** 619$

17" monitörleri incelemeye piyasanın en prestijli markalarından biri olan iiyama ile devam ediyoruz.

Geçtiğimiz aylarda 17" monitörlere ağırlık vereceğimizi söylemiş ve bu kararımız doğrultusunda incelemelere yer vermiştik. Bu ay da 17" olarak iiyama'nın Vision Master Pro400 monitörünü inceledik. Vision Master Pro400'da high-end olarak tanımlanabilecek bir monitör.

Monitörü kutusundan çıkardığımızda bizi ilk etkileyen şey, hacminin küçük oluşuydu. Pro 400, 412mm genişlik, 424mm yükseklik ve 415mm derinlik oranları ile piyasadaki pek çok monitörden daha az yer kaplıyor. Böylece size masanızın üstünde daha fazla hareket olanağı sunuyor.

Vision Master Pro 400'ün nokta çözünürlük oranı 0.26mm. Bu oran, standart 17" monitörlerde ancak 0.28 mm olabiliyor. Ancak bu oran Vision Master Pro400'yi çok da öne çıkarabilecek bir değer değil. Daha önce incelediğimiz Hitachi CM641ET ile aynı Sony 200GS'den ise 0.01mm kötü. Yine de 0.26mm kaliteli bir görüntü sunmak için yeterli. Ancak gelişen teknolojiyle bu oran ileride çok daha düşük seviyelere düşecek gibi.

Pro 400'ün maksimum çözünürlük oranı ise 1600x1200. Geçen ay incelediğimiz Hitachi Vision Master Pro400 için 1600x1200 çözünürlüğü 75Hz tazeleme oranında verebilen tek monitör demiştik. Ancak Vision Master Pro 400'ün de aynı çözünürlüğü aynı tazeleme hızında verebildiğini gördük. Bu özellik sayesinde 32 bit renk ve 1600x1200 çözünürlüğü destekleyen oyunlarda yüksek performans elde edilebiliyor. Tabii bunun için ekran kartının performansı da büyük önem taşıyor. Vision Master Pro400'yi 1600x1200'de render yapamayan bir 3D Hızlandırıcı ile kullanmak hata olur.

Vision Master Pro400'nin en büyük handikapı görülebilir alanının 15,7" olması. Görülebilir alan Hitachi CM641ET'de 15,9", Sony 200GS'de ise 16" idi. Bu değerlerin 0.2-3 inç oynamasının ötesinde rahatça gözle görülebilir bir fark. Bu noktada Vision Master Pro400' nin rahatça 1600x1200 çözünürlüğe çıkmasının standart Windows uygulamaları için bir anlamı kalmıyor. Vision Master Pro400'yi 1280x1024 çözünürlükte kullanırken bile açıkça zorlandık.



iiyama Vision Master 400 çok zarif bir alet. Oldukça ufak hacmi ve şık görünümüyle ilk bakışta kendini sevdiriyor. Ancak tüm bunların monitörün görülebilir alanına da yansıması üzücü.

Monitörün anti–glare tabakası ise oldukça iyi. Anti-glare tabakası, yansımaları önleyebilecek kadar güçlü ve renk parlaklığını bozmayacak kadar ince. Buradaki dengeyi kurmak oldukça önemli; çünkü fazla ince tabakalar kullanışsız kalırken fazla kalınları ekranı karartıp renklerin solmasına yol açabiliyor. Vision Master Pro400'nin başarılı anti-glare tabakasının yanı sıra oldukça düz olan ekranı gözlerinizi yansımalardan koruyor. Ekran dikeyde tam olarak düz olduğundan tavanlardaki aydınlatma elemanlarının yansıması monitöre düşmüyor. Ofisimizin aydınlatma elemanlarının yansımalarını görebilmek için burnumuzu monitöre dayamamız gerekti. Ayrıca ekranın yatayda da oldukça az bombe yapması yansıma yapan çevrenin açısını daraltıyor.

Vision Master Pro 400'de ekran ayarları üç tuş yardımıyla yapılıyor. Bunların kullanışı pek kolay değil. Açıkça bize 200GS'nin dört tuşlu panelini arattı. Ancak yine de piyasadaki diğer monitörlerle karşılaştırılınca oldukça kullanışlı olduğu bile söylenebilir. Özellikle bu ayarların dört menü altında toplanmış olması işi daha da kolaylaştırıyor. Bu dört menü altında istediğiniz her türlü ayarı bulabiliyorsunuz. Eğer ayarları bilinçsizce kurcalayıp tekrar düzeltemezseniz reset seçeneği yardımıyla fabrika ayarlarına döndürülebilirsiniz.

Vision Master Pro400'nun en göze çarpan özelliği parlak renkleri ve net görüntüsü. Zaten bir monitörün kalitesini belirleyen en önemli faktörler de bunlardır. Monitörlerde kullandığımız DisplayMate programı ile yaptığımız testlerde Vision Master Pro400 bu ay incelediğimiz üç monitör içinde en güzel renkleri vereniydi. Aslında onu Sony 200GS ve Hitachi CM641ET ile yan yana koyup incelemeyi çok istedik. Ancak bu olmadan söyleyebileceğimiz Vision Master Pro400'ün renk parlaklığının ve görüntü netliğinin diğerlerinden kesinlikle daha kötü olmadığı. Özellikle DisplayMate'in Black-Level testinde Vision Master Pro400'ün grinin siyaha en yakın tonlarını bile gösterebildiğini görerek etkilendik.

Eğer 3D hızlandırıcı kartınız için gerçekten iyi bir monitör arıyorsanız iiyama Vision Master Pro 400, kesinlikle göz ardı etmemeniz gereken bir seçenek. Görüntü alanının diğerlerine oranla küçük olması ve kontrollerin zor olması dışında gerçekten iyi bir monitör olan Pro 400, iyi anti-glare tabakası ve güzel görüntüsü sayesinde daha önce incelediğimiz 17" monitörler gibi Editörün Seçimi ödülünü hak ediyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 0,26 nokta çözünürlük oranı; 1600x1200 çözünürlükte 75Hz tazeleme oranı; küçük hacim; parlak renkler.

EKSİLER: Anti–glare tabakası çok iyi değil; ayarlar çok kullanışlı değil; görülebilir alanı küçük.

SONUÇ: Eğer 17" monitör alacaksanız Vision Master Pro 400'ü kesinlikle unutmayın.

CREATIVE

Sound Blaster PCI 128

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 216 45 68; Gen-Pa (0 212) 288 10 78 **FİYATI:** 60$

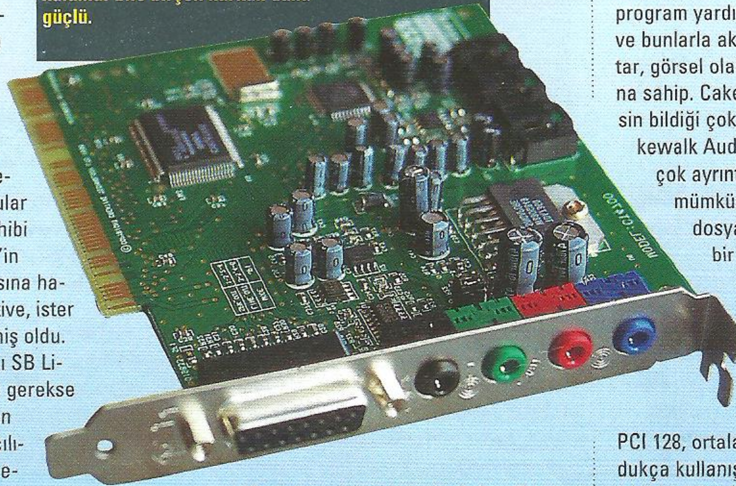
Creative, SoundBlaster Live! ile ulaşamadığı kullanıcılara PCI 128 ile ulaşmayı hedefliyor.

Creative Labs, uzun süredir PC audio sektörünün lideri. Ancak geçtiğimiz birkaç yıl içinde DirectX'in DirectSound API'sinin yaygınlaşması ve artık oyunların SoundBlaster uyumlu olmak zorunda olmaması Creative'in ve SoundBlaster ses kartlarının tahtını tehlikeye atmıştı. Yıllardır SoundBlaster uyumlu kartlar üreten diğer üreticiler, DirectSound'un devreye girmesiyle bu zorunluluktan kurtuldular ve piyasada önemli bir pay sahibi oldular. Bunun üzerine Aureal'in A3D ile pozisyonel ses piyasasına hakim olması da eklenince Creative, ister istemez rekabet ortamına girmiş oldu. Creative'in tüm bunlara cevabı SB Live! oldu. Gerek ses kalitesi ve gerekse pozisyonel ses standartı EAX'ın (Enviromental Audio) inandırıcılığı kısa sürede SoundBlaster serisine kaybettiği prestiji tekrar kazandırdı. O günden bu yana SB Live! iki milyonun üzerinde sattı.

Ancak Creative SoundBlaster 16 ve AWE 64 gibi eski modellerinin üretimini durdurmadı; çünkü SB Live! pek çok kullanıcı için oldukça pahalıydı ve bu eski modeller kullanıcıların tanıdık olduğu ve tercih ettiği ürünlerdi. Sonunda Creative bu modellerin ne denli eski bir teknolojiye sahip olduğunun farkına varmış olmalı ki iki yeni ürünle tekrar sahneye çıktı. PCI 64 ve PCI 128, Creative'in eski modellerinin yerini almak için tasarlanmış iki yeni ses kartı.

PCI 128'in en önemli özelliği SB Live!' da olduğu gibi dört hoparlör bağlanabilmesi ve EAX ile pozisyonel ses yaratabilmesi. Bir ses kartının 4 hoparlörü desteklemesi, özellikle yeni çıkan oyunlarda çok önemli. Dört bir yanı hoparlörlerle sarılmış bir oyun meraklısı, oyunu oynamaktan çok kendini oyunun içine girmiş gibi hissedebiliyor. Bu sayede de oyunlardan alınacak zevk üst boyutlara taşınıyor. Bunu çok iyi bilen üreticiler de kullanıcıyı kendilerine çekebilmek için bu konuda oldukça titiz davranıyorlar. Ancak bu işi SB Live! kadar iyi başardıklarını söylemek zor. Zaten PCI 128'in kart yapısının SB Live! kadar kaliteli olmadığı da açık.

PCI veriyolunu kullanan kart, bu sayede herhangi bir uyumsuzluk sorunu yaşanmadan kurulabiliyor ve işlemciye fazla bir yük binmesine engel oluyor. Ama bu artık pek belirleyici bir özellik değil; çünkü piyasadaki tüm ses kartları PCIı veriyoluna geçti. Yine de bu, eski ISA ses kartınızı upgrade etmek için iyi bir neden.



PCI 128 için SoundBlaster Live!'ın biraz kırpılmış bir modeli demek mümkün. Ancak SB Live'dan arta kalanlar bile birçok karttan daha güçlü.

Kartın kurulumu oldukça kolay. Boş bir PCI yuvasına takılan kart, bilgisayar çalıştırıldığı zaman PnP sayesinde Windows tarafından otomatik olarak algılanıyor ve kullanıcıya sadece sürücülerin bulunduğu CD'yi takmak kalıyor.

PCı 128 Direct Sound 3D ve EAX'ı destekliyor. SoundBlaster uyumlu olması da, daha eski windows oyunlarının ve DOS oyunlarının oynanmasında en ufak bir sorun yaşanmamasını sağlıyor. Ancak Creative, PCI 128' in sürücülerini ve yardımcı programlarını hazırlarken oldukça cimri davranmış. SB Live!' ın göz dolduran gelişmiş ayarlarının hiç biri PCI 128'de yok. Ayarlanabilen iki özellikten biri kaç megabyte'lık waveset kullanılacağı diğeri ise iki ya da dört hoparlör seçeneği. Bu ayarlar Creative'den beklenemeyecek kadar yetersiz.

Kartın arkasında 4 adet jak yuvası bulunuyor ve bir gameport bulunuyor. Bunlar line-in girişi, mikrofon girişi, 2 adet hoparlör çıkışı. Bunların dışında kartın üzerinde modeme, TV kartına ve CD-ROM'a bağlantıyı sağlayan üç ayrı giriş yer alıyor.

Kartla birlikte gelen CD'deki programları kullanarak müzik dinleyebilir ve kaydedebilir hatta müzik yapabilirsiniz. Creative Multimedia Deck programlarıyla CD'den müzik, WAV ve MIDI dosyalarını dinlemek mümkün. Tüm bunlar sanal bir kumanda yardımıyla tek elden yapılabiliyor. Bunların yanında programda 6 kanal mikser bulunuyor. Kartla gelen diğer programlar ise WAVE Studio, Sound O'le, Keytar ve Cakewalk Audio.

Wave Studio, WAV Dosyaları için ortalama bir editör olmaktan öteye gidemiyor. Sound O'le Windows'un ses kaydedicisiyle hemen hemen aynı fonksiyonlara sahip. Keytar, sanal bir gitarı çalmanızı sağlıyor. Bu program yardımıyla birçok çeşit gitarı çalmak ve bunlarla akort basabilmek mümkün. Keytar, görsel olarak da oldukça güzel bir dizayna sahip. Cakewalk Audio ise hemen herkesin bildiği çok kullanışlı bir ses programı. Cakewalk Audio ile midi ve türevi dosyalarda çok ayrıntılı değişiklikler yapabilmek mümkün. Mesela herhangi bir midi dosyasındaki gitar seslerini başka bir enstürmana çevirebilirsiniz. Müzikle sadece amatör olarak ilgileniyor olsanız bile PCI 128 ve Cakewalk Audio'nun iyi bir ikili oluşturduğunu göreceksiniz.

Creative SoundBlaster PCI 128, ortalama bir ev kullanıcısı için oldukça kullanışlı bir ses kartı. Fiyatı da piyasadaki diğer PCI ses kartlarına oranla yüksek değil. Ancak SB Live!'a göre yeterince düşük değil. Live!'ların 100$'ın altına düşmeye başladığı bir dönemde PCI 128'e 60$ vermek pek akıllıca gelmiyor. Sonuçta SB Live! daha iyi sürücü, yazılım desteği sunuyor; Creative'ce daha fazla destekleniyor; daha iyi ses kalitesine sahip; daha güçlü bir çipi var ve üretim açısından da çok daha kaliteli. Ancak hem sizin için 40$ önemliyse, hem de kötü bir ses kartı istemiyorsanız PCI-128'i değerlendirin.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kolay kurulum; EAX desteği; dört hoparlör ile kullanılabilmesi.

EKSİLER: Yetersiz ayar ve seçenekler; EAX'ın yeteneklerini yeterince kullanamaması; oyun desteğinin Live'a göre daha az olması.

SONUÇ: Eğer yeni bir ses kartı alma vaktinin geldiğini düşünüyorsanız ve SB Live!'a verecek paranız yoksa PCI 128, iyi bir seçim olabilir.

ALTEC LANSING

ACS 45.1 PowerCube

ÜRETİCİ FİRMA: Altec Lansing, *www.alteclansing.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Deniz Bilgisayar, (0 212) 213 34 00 **FİYATI:** 126$

Altec lansing'in bu yeni hoparlörü bütün oyuncuların ilgisini çekebilecek bir kart. Ancak dört hoparlör desteğinin olmaması ona çok şey kaybettiriyor.

Altec Lansing, PC Audio piyasasının en önemli hoparlör üreticilerinden. Biz bugüne kadar böylesine büyük ve önemli bir markanın Türkiye'ye gelmemesine yanmaya devam edelim, meğer Deniz Bilgisayar bu hayırlı işi çoktandır sürdürüyormuş. Görüşür görüşmez bize Alltec Lansing'in PowerCube serisinden oldukça popüler olan ACS 45.1'i gönderdiler. Biz de böylece hoparlör incelemelerimizdeki önemli bir boşluğu doldurmuş olduk.

Bu bizim için önemli bir boşluktu; çünkü ACS 45.1 PowerCube özellikle Amerika'daki oyun çevrelerinde çok tutulan bir ürün. AlienWare gibi oyun canavarı sistemler üreten firmaların çok fazla tercih ettiği ACS 45.1, bilgisayarına hoparlör eklemeyi düşünenlerin de göz bebeği. Yurtdışında çok tutulduğu hatta Türkiye'de de ithalatçısı bulunduğu halde "Türkiye piyasasına kaliteli ürünlerin giremeyeceğini" iddia eden zihniyetin engeline takılan çok iyi ürünler var. Biz, Türk oyuncularının en iyisine layık olduğunu ve kendilerine kaliteli ürünler sunulduğunda bunu tercih edeceklerine inanıyoruz. Bu konuda öncülük eden Mascom, Deniz ve Sky gibi firmalara bir kez daha teşekkür ediyoruz.

ACS 45.1 PowerCube, iki hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan bir sistem. Oldukça zarif ve sade bir tasarımı var. müzik setlerinde ve başka hoparlör markalarında olduğu gibi "Ben bir ses canavarıyım!" diye bağırmıyor. Zaten buna ihtiyacı da yok; çünkü sesini açar açmaz bunu kendiniz fark ediyorsunuz.

ACS 45.1'in 3"lik yan hoparlörleri oldukça iyi. Ancak asıl güç subwoofer'ında. 6.5"lik subwoofer bugüne dek gördüklerimizin en iyilerinden. Pek çok 20watt'lık subwoofer'dan çok daha iyi bass veriyor. Aslında subwoofer'ın gücü yan hoparlörleri fazla bastırdığından sesini sürekli kısık tutmak gerekiyor. Ama gerçek bir bass delisiyseniz sesini sonuna kadar açarak ACS 45.1'in bass'larını tatmanızı tavsiye ederiz.

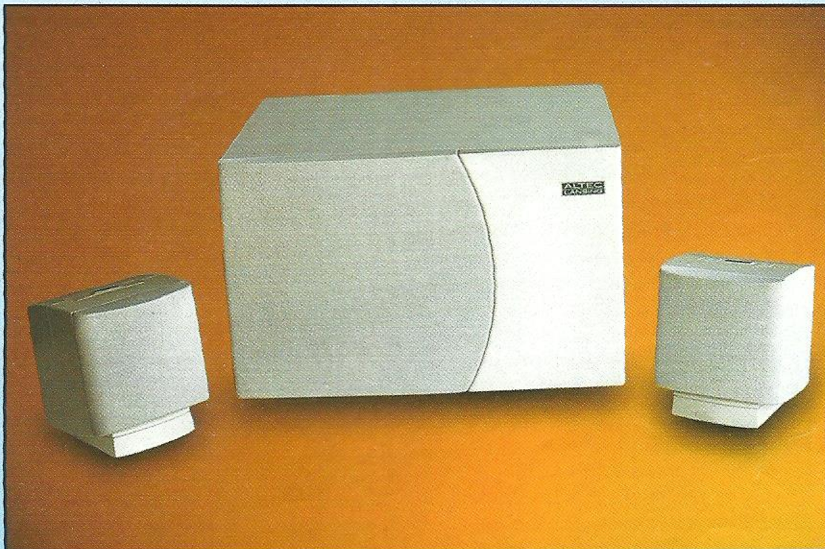
ACS 45.1'in yan hoparlörlerinin de hakkını yememek lazım. Onlar da 6watt'lık birimler için oldukça iyi iş görüyor. Yine de bu subwoofer'ın yanına 10watt'lık yan hoparlörlerin konması daha iyi olabilirmiş. Tabii böyle bir sistemi kullanmak için bahçeli ya da anlayışlı komşulara sahip bir ev de gerekiyor. Biz testlerimiz sırasında diğer ofis arkadaşlarımızı çalışmaktan bir süre alıkoyduk. Kimi müziğin sesine kapılıp hemen yanımızda bitiverdi kimiyse "bu gürültü de çalışmamı nasıl beklersiniz!" diye serzenişte bulundu. Biz de uzun süre aradan sonra ilk defa hoparlör testi için mesai saatlerinin dışını beklemek zorunda kaldık.

Ancak yüksek ve kaliteli ses bir hoparlörü iyi kılmaya yeterli değil. ACS 45.1, gerek üretim kalitesi ve gerekse kullanım kolaylığı ile bir hoparlörden baklenen diğer özellikleri de yerine getiriyor. ACS 45.1'in tüm kontrolleri bir yan hoparlörün üzerinde ve topu topu iki düğmeden oluşuyor. Bunlardan biri sesi açıyor diğeriyse kısıyor. İki düğmeye birden aynı anda basınca hoparlörü açıp kapayabiliyorsunuz. Dijital olan bu düğmeler oldukça kullanışlı. Gerçi bass-tiz ayarı olmaması bir dezavantaj. Ancak bu tip ayalarla oynayıp durmayı sevmeyenler için oldukça ideal. Ayrıca bass ayarını subwoofer'ın sesini artırıp azaltarak yapmak daha kullanışlı. Ancak bu ayarın genelde yere konan subwoofer'ın arkasında ve oldukça küçük bir düğme olması işi biraz zorlaştırıyor.

ACS 45.1'in oyuncular için tek dezavantajı dört hoparlör desteğine sahip olmaması. Diamond Sound MX300 veya SoundBlaster Live! gibi bir ses kartı olan oyuncular EAX ve A3D'nin avantajlarından yararlanmak için bir çift hoparlör daha almak zorundalar. Ancak bu, şimdilerde piyasada bulunan hemen her hoparlörde bulunan bir sorun. Yine de ACS 45.1'e arka hoparlörlük yapacak güçlü bir hoparlör daha bulmanız gerekiyor.

ACS 45.1'nin diğer bir olumlu yanı da fiyatı. İncelediğimiz diğer güçlü hoparlörlerin fiyatını beğenmeyen oyuncular, ACS 45.1'nin 126$'lık fiyatından memnun kalacaklardır; çünkü aynı düzeydeki pek çok hoparlör çok daha pahalı. Ondan biraz daha güçlü olan Microsoft Sound System 80'in 250$ civarında olduğu düşünülürse ACS 45.1'in ne kadar hesaplı olduğu daha iyi anlaşılabilir.

Sonuç olarak iyi bir hoparlör istiyorsanız ve özellikle bilgisayarınızda müzik dinlemeyi seviyorsanız ACS 45.1 PowerCube'e bir bakın. Hoşunuza gideceğinden eminiz.



Altec Lansing ACS 45.1 oldukça sade bir görünüme sahip. Ancak bu hoparlör, ses kartınıza taktığınızda "şişede durduğu gibi durmuyor". Özellikle de bu iri subwooter çok güçlü.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Yüksek ses gücü; kolay kullanım; güçlü subwoofer; çok uygun fiyat.

EKSİLER: Yalnızca iki hoparlör'e sahip olması; yan hoparlörler biraz daha güce ihtiyaç duyuyor.

SONUÇ: Altec Lansing güçlü bir hoparlör sistemi isteyenler için ideal bir alet. Fiyatının da oldukça makul olması onu piyasadaki hoparlör sistemleri içinde en iyi tercihlerden biri yapıyor.

SONY

Multiscan 100GS

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Sony, *www.ita.sel.sony.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Gen-Pa (0212) 288 10 78; Karma (0212) 233 30 30 **FİYATI:** 380$

Şubat sayımızı okuyanlar, Sony'nin harika 17" monitörü Multiscan 200GS'yi hatırlarlar. Bu ay da Multiscan 200GS'nin kardeşi olan 15"lik Multiscan 100GS'yi inceliyoruz.

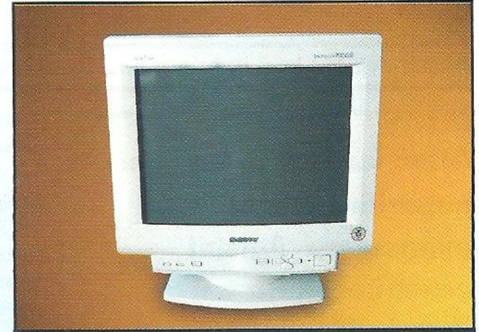
Aslında Multiscan 100GS, boyutu ve maksimum çözünürlük oranı dışında 200GS ile aynı. Yani aynı teknik özelliklere sahipler. Aslında onu özel kılan da bu; çünkü pek çok monitör üreticisi daha küçük monitörlerinde sistem özelliklerini de düşürmeyi tercih ediyor. Ancak Sony, 100GS'nin nokta çözünürlük oranını bile değiştirmemiş. 0.25mm çözünürlük ve 1024'e 768'de 85Hz tazeleme oranı temiz bir görüntü sağlıyor ve 15" bir monitör için oldukça başarılı. Ayrıca dikeyde düz olması monitörün ekranında daha az yansıma oluşmasını sağlıyor, anti-glare tabakası ise oluşan yansımaları yok ediyor. Gelişmiş menü ayarları ile monitörünüzü istediğiniz gibi özelleştirebilirsiniz.

Bir bakış açısından tüm bu özellikler 15" bir monitör için fazla denebilir. Ancak monitörlerin göz sağlığını yakından etkilediği düşünülürse Sony Multiscan 100GS'deki pek çok özelliğin 14"ler de dahil olmak üzere tüm monitörlerde bulunması gerektiğini söylemek çok yanlış olmaz. Dikeyde düz olması, anti-glare tabakası, görüntünün netliği gibi temel özelliklerin artık yaygınlaşması gerekiyor. Sony de bu konuda diğer monitör üreticilerine öncü oluyor.

Ayrıca Multiscan 100GS boyutları göz önüne alınırsa 200GS'den daha başarılı; çünkü Multiscan 200GS bugüne dek test ettiğimiz 17" monitörlerin en irisiydi. Oysa Multiscan 100GS'nin boyutları 15" bir monitör için oldukça ideal ve masanızın üstünde fazla yer kaplamıyor.

Multiscan 100GS'nin en kötü yanı ise aynı 200GS'de olduğu gibi fiyatı. 100GS'nin 380$'lık son kullanıcı fiyatı 15" bir monitör için oldukça yüksek. Ancak 200GS'nin teknik özellik olarak pek çok 17" monitörden iyi olduğu düşünülürse bu fiyatı hak ettiği açıkça ortada.

Bu noktada kalitesiz bir 17" monitör mü yoksa kaliteli bir 15"mi diye sorarsanız bizce önemli olan görüntünün güzelliği. Yani kaliteli bir 15"i kalitesiz bir 17"e tercih etmekte yarar var. İşte Multiscan 100GS, bu küçük ancak kaliteli monitörlerden.



Multiscan 100GS görünüş olarak 200GS'ye çok benziyor. Hatta fotoğraflarından ayırt edilebilmesi bile zor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 15" bir monitör için yüksek çözünürlük değeri; gelişmiş ayarlar; az yer kaplaması.

EKSİLER: Yüksek fiyat;

SONUÇ: Sony Multiscan 100GS 15" monitörler içinde oldukça iyi bir yere sahip. Hem 15" benim işimi görür diyor, hem de iyi bir monitör istiyorsanız 100GS, aradığınız monitör. Yine de biraz daha farkla 17" bir monitör almak da mümkün.

HYUNDAI

DeluxScan 9695

ÜRETİCİ FİRMA: Hyundai, *www.hei.co.kr* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa (0212) 599 30 50; Multimedya (0212) 216 45 68 **FİYATI:** 595$

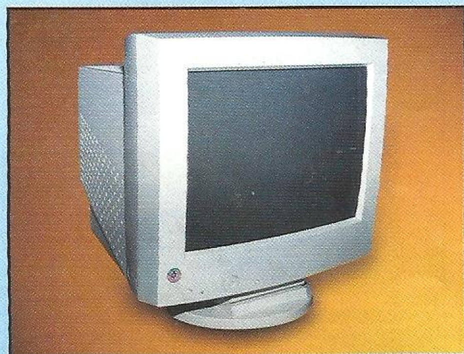
Hyundai'nin DeluxScan serisi şu aralar ülkemizde çok popüler. Elbette biz de bunlardan birini elimize geçirmeden edemezdik. Sonunda bari olmuşken iyisi olsun deyip DeluxScan'lerin 19"lik modeli olan DeluxScan 9695'yi incelemeye karar verdik.

DeluxScan 9695'yi kutusundan çıkarır çıkarmaz bir hayal kırıklığı yaşadık. Bunun sebebi ekranın dikeyde dik olmamasıydı. Üstelik ekranın eğimi de yabana atılır cinsten değildi. Bu 14" bir monitör için affedilebilir bir hata olabilir. Ancak 19" bir monitör dikeyde düz olmazsa tavandaki tüm aydınlatmayı tek tek sayabilirsiniz. Üstelik monitörün anti-glare tabakası da çok zayıf.

DeluxScan 9695'daki diğer bir kusur da kontrol paneli. Tüm ayarları bir düğme ve bir tekerlekle yapıyorsunuz. Düğme menüyü açmak ve menüdeyken seçimi yapmak, tekerlek de seçenekler arasında dolaşmak için. Ancak bu sistem bugüne dek kullandıklarımız içinde en kullanışsız olanıydı. Ayrıca monitörün üzerine konan açma kapama düğmesi tamamen işlevsiz. Bilgisayar açıkken kapatamayan bu düğmenin görevini yapan aslında monitörün arkasında ulaşılması oldukça zor olan bir switch. Bir monitöre iki açma kapama düğmesi koymanın ve asıl işlevi yerine getireni, ulaşımı zor olan yere koymanın amacı nedir anlayamadık!

Bunun dışında DeluxScan 9695'ın görüntü özellikleri de bizi tatmin etmedi. Monitör 1600x1200 çözünürlüğe çıkabiliyor ama bunu 75Hz'de sabit bir şekilde yapabildiğini söylemek zor. Ayrıca 0.26mm'lik nokta çözünürlük 19" bir monitör için oldukça vasat. Renklerin parlaklığı ve net'lik içinde DeluxScan 9695, bize pek güzel bir söz söyleme imkanı doğurmadı.

DeluxScan 9695'in tek iyi özelliği fiyatı. 596$'lık fiyatı ile pek çok 17" monitörden daha ucuz olan DeluxScan 9695 bizi epey şaşırttı. Yine de rahatça söyliyebiliriz ki Hyundai19" işini tam olarak kıvıramamış. DeluxScan 9695'in incelediğimiz diğer bir modeli de aynı özelliklere sahipti. Ancak bu 15" bir monitör olduğundan bizi pek rahatsız etmedi. 19" bir monitör istiyorsanız ya bekleyip biraz daha para birktirmelisiniz ya da daha kaliteli bir monitörün 17" modeline razı olmalısınız. Sonuçta söz konusu olan gözlerinizin sağlığı...



19" gibi büyük bir monitörün ekranının bu kadar eğimli olması, görüntü kalitesini çok bozuyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Bugüne dek gördüğümüz en ucuz 19" monitör.

EKSİLER: Dikeyde eğimli; kötü çözünürlük performansı; kullanışsız menü; kullanışsız açma kapama düğmesi; kalitesiz monitör kasası.

SONUÇ: DeluxScan 9695 oldukça hesaplı ve aynı oranda sorunlu bir monitör. Biraz daha özenli tasarlanmış olsaydı da bir 100$ daha pahalı olsaydı demekten kendimizi alamadık.

PHILIPS

PCA402CD

ÜRETİCİ FİRMA: Philips, *www.philips.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Sky (0212) 225 68 08 **FİYATI:** 60$

CD-ROM'lar artık her bilgisayarın standart parçası. Üstelik durmadan hızlanmaları, kullanıcıları eski CD-ROM'larını upgrade'e zorluyor. Bu yüzden biz de bundan sonra CD-ROM'lara daha fazla önem vermeye karar verdik. İlk CD-ROM'umuz Philips'in 40X PCA402CD modeli.

Bilmeyenler olabileceğini düşünerek hemen bir açıklama yapalım. Bir CD-ROM'un hızı o anda okuduğu noktanın CD üzerindeki konumuna göre değişir. Yani 40X bir CD-ROM daima 40X hızında okumaz. Biz de bu yüzden CD-ROM'ların sadece maksimum hızını değil minimum ve ortalama hızlarını da değerlendirmeye alacağız. Bunun dışında önemli bir konu da CD-ROM'un kafasının veriye ne kadar kısa sürede eriştiği. Erişim süresi olarak adlandırdığımız bu değerde CD-ROM'ların hızında önemli bir etken.

Philips PCA402CD'e gelince... Açıkçası Rasgele erişim hızı dışında Philips'in diğer hız değerleri bizi pek memnun etmedi. Aslında oldukça kararlı bir hızı olan PCA402CD'nin hızı dış halkalara doğru düzenli olarak artıyor. Yine de piyasadaki rakiplerine göre PCA402CD yavaş kalıyor. Ancak erişim hızının iyi olması biraz olsun bu farkı kapatıyor.

Sürücünün ön kısmında hemen hemen tüm standart CD-ROM'larda olduğu gibi play ve stop tuşları, ses ayar tuşları ve kulaklık girişi bulunuyor. Play tuşu sayesinde herhangi bir yazılım olmasa da isteyenler için müzik CD'leri dinleyebilmek mümkün oluyor.

BenchMark'lar

CD Tach 98

Maksimum Hız	: 4239 kps
Minumum Hız	: 1946 kps
Ortalama Hız	: 3182 kps
Rastgele Erişim Hızı	: 89 ms

PCA402CD'nin dizaynı oldukça hoşumuza gitti. CD yuvasının açılmasından üzerindeki tuşlara kadar her şey oldukça güzel düzenlenmiş ve göze hoş geliyor. Bu da yeni bir CD-ROM alacak olan meraklı kullanıcılar için PCA402CD'yi çekici kılıyor.

Philips PCA402CD, piyasada bulunan diğer CD-ROM'ların aksine çalışırken çok az gürültü yapıyor. Yine bu sayımızda incelediğimiz Creative 4820E'yle bir karşılaştırma yapacak olursak PCA402CD'nin bu konuda rakibini topa tuttuğunu belirtelim.

Ürünün son kullanıcı fiyatı ne ucuz ne de pahalı. Piyasada daha hızlı CD-ROM'lar bulmak mümkün ancak Philips'in kalitesi, düşük erişim hızı ve uygun fiyatı onu iyi bir alternatif yapıyor.

Philips PCA402CD güzel bir dizayna sahip.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İyi dizaynı; çalışırken çok az gürültü yapması.

EKSİLER: Diğer CD-ROM'lara göre fiyatı daha yüksek; beraberinde sadece bir disket veriliyor; yetersiz kullanım kılavuzu.

SONUÇ: Eğer sizi uzun süre idare edebilecek bir CD-ROM arıyorsanız Philips, PCA402CD'yi kesinlikle es geçmeyin.

CREATIVE

CD4820 E

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Gen-Pa (0212) 288 10 78; Multimedya (0212) 216 45 68 **FİYATI:** 80$

Creative, yıllardır multimedya alanında dünyanın bir numarası. Daha çok ses kartlarıyla gündeme gelen Creative, son yıllarda CD-ROM sürücüleriyle de adından bahsettiriyor. Yaklaşık iki yıl önce satışa sunulan uzaktan kumandalı CD-ROM sürücüleri, gerçekten iyi bir satış grafiğine sahip. Ve Creative'in son ürünü 48 X CD4820E karşımızda.



Creative Infra'ların ön paneli oldukça zengin görünüyor. Ama müzik CD'lerini ileri ve geri sarabilen iki ek tuş dışında çok fazla bir faydası yok.

Ürünün ilk dikkat çeken özelliği uzaktan kumandası. Bizce pek kullanışlı olmayan kumanda, CD çalmaktan Mouse imlecini hareket ettirmeye kadar birçok fonksiyonu yerinizden kalkmadan hareket ettirebilmenizi sağlıyor. Ancak mouse'u, kumandayı kullanarak hareket ettirmek çok zor ve aynı oranda da gereksiz. Aslında uzaktan kumanda sistem kaynaklarını gereksiz yere fazladan tüketerek bilgisayarınızı performansını düşünüyor. Eğer siz de bizim gibi bu cihazın yararsız olduğunu düşünürseniz yardımcı programlarının tümünü sisteminizden silmenizi tavsiye ederiz. Ayrıca hangi CD-ROM'u alacağınıza karar verirken uzaktan kumandanın sizi kandırmasına izin vermeyin.

BenchMark'lar

CD Tach 98

Maksimum Hız	: 6326 kps
Minumum Hız	: 3047 kps
Ortalama Hız	: 4747 kps
Rastgele Erişim Hızı	: 103 ms

Creative CD 4820E'nin 4747kps'lik ortalama hızı oldukça yüksek. Ancak onun piyasadaki en hızlı CD-ROM olduğunu söyleyemeyiz. Yine de ihtiyacınız olan hızı sunacağından kuşkunuz olmasın.

CD-ROM'un diğer bir kötü yanı, çalışırken çok fazla gürültü yapması. Öyle ki ürünü test ederken bize gelen örneğin bozuk olduğunu düşündük. Ancak denediğimiz diğer bir CD4820E'de rahatsız edici derecede gürültü yapıyordu. Özellikle müzik dinlerken CD-ROM'un gürültüsü güçlü hoparlörlerimize rağmen duyulabiliyordu. Aslında bir an onu hoparlör olarak incelemeyi bile düşündük.

Fiyatı piyasadaki diğer CD-ROM'lardan yüksek olan Creative CD4820E ancak hızlı bir CD-ROM almak isteyenlerin seçimi olabilir; ama daha ucuz ve sessiz bir CD-ROM'u tavsiye ederiz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 48X hız, müzik CD'lerini ön panelden ileri geri sarabilme.

EKSİLER: Yüksek ses (!) kalitesi; yüksek fiyat; uzaktan kumanda kullanışsız.

SONUÇ: Hızlı bir sürücünüz olmasını istiyorsanız, bu ürünü değerlendirin. Ancak CD-ROM'un sesinden rahatsız olanlardansanız CD4820E'den uzak durmakta fayda var.

EASTERN

SS-414A

ÜRETİCİ FİRMA: Eastern Acoustics Corporation, *www.easternmulti.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Sentim (0212) 415 79 79 **FİYATI:** 53$

Hoparlör sistemlerine ne denli özen gösterdiğimizi biliyorsunuz. Bir oyun sisteminin iyi bir hoparlör seti olmadan işe yaramayacağı açık. Ama pek çok okuyucumuz tanıttığımız setlerin pahalılığından şikayet ediyordu. İşte hem iyi, hem de hesaplı bir hoparlör seti arayanlar için oldukça iyi bir teklifimiz var: Eastern SS-414A.

SS-414A 4"lik bir subwoofer ve 2"lik iki yan hoparlörden oluşan bir sistem. Teknik özelliklerinde subwoofer 30Watt ve yan hoparlörler 10Watt olarak belirtilmiş. Yani toplam RMS gücü 50Watt. Ancak biz bu değeri biraz abartılı bulduk. Evet Eastern SS-414A oldukça güçlü bir sese sahip olabilir; ancak bunun 50Watt'ın altında olduğu da ortada.

Ses kalitesi olarak SS-414A'nın durumu biraz karışık. SS-414A seste patlama veya bozulma olmadan yüksek volümlere çıkabiliyor. Bu açıdan oldukça kaliteli. Ancak genelde sesler biraz fazla ham. İnsana tam olarak oturmuş bir sesden çok, güçlü ancak çok iyi işlenmemiş tok bir ses hissi veriyor. Bunun sebebi, Eastern SS-414A'nin ses reprodiksiyonunun çok zayıf olması. Aynı ses kartlarında denediğimiz Altec Lansing ACS 45.1 çok daha kaliteli ses veriyordu. Yani Eastern SS-414A'yi tercih edenler ses kalitesi olarak iyi bir ses kartına da sahip olmalı.



SS-414A oldukça havalı. Ancak şu ayar düğmeleri subwoofer'ın üzerinde olmamalıydı.

Eastern SS-414A'nin kullanımında bizi rahatsız eden şey, ses dahil tüm ayarlarının subwoofer ünitesinin üzerinde olması. Başlangıçta bugüne kadar incelediğimiz tüm subwoofer' larda olduğu gibi SS-414A'nın subwoofer ünitesini masamızın altına yerleştirmiştik. Ancak bu konumda açıp kapamak ya da sesi ayarlamak için masanın altına girmemiz gerekiyordu. Masanın üzerine çıkardığımızda ise burnumuzun dibindeki bass'dan rahatsız olmaya başladık.

Eğer ses denetimini subwoofer'ın üzerine yerleştirmek gibi basit bir hata yapılmamış olsa ve ses reprodiksiyonu sağlam olsa Eastern SS-414A, bizden kesinlikle bir Editörün Seçimi ödülünü alırdı. Ancak bu hatalarını göz ardı etmek imkansız. Eastern SS-414A'nin en iyi yanı başta da dediğim gibi fiyat/performans oranı. 50$ civarındaki hoparlörler içinde bugüne dek gördüklerimizin en iyisi olan Eastern SS-414A ödediğiniz her kuruşu hak ediyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Yüksek ses gücü; uygun fiyat.

EKSİLER: Kötü ses reprodiksiyonu; ayarların subwoofer üzerinde olması kullanımını çok zor kılıyor.

SONUÇ: Eastern SS-414A fiyatına göre oldukça iyi bir hoparlör ve ses düzeyi oyunlar için fazlasıyla yeterli. Ancak kaliteli bir ses kartınız yoksa ondan fazla bir şey beklemeyin.

HITACHI

GD-2500

ÜRETİCİ FİRMA: Hitachi, *www.hitachi.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Sky (0212) 225 68 08 **FİYATI:** 139$

Artık incelediğimiz ürünler arasında DVD-ROM'ların da olduğunu biliyorsunuz. Geçen ay incelediğimiz Creative Encore DXR-2'nin ardından bu ay da Hitachi'nin bir DVD-ROM'unu inceliyoruz. Hitachi GD-2500 kit olarak değil, sadece sürücü olarak satılan bir çözüm. Yani bir Mpeg-2 kartına sahip değil. Bizim için onu çekici yapan da bu; çünkü piyasadaki pek çok DVD-ROM'u alırken yanında mutlaka Mpeg-2 çözücü kartını da almak zorundasınız. Ama pek çoğunuz aldığınız yeni ekran kartında zaten bu özelliğin olduğunu fark etmişsinizdir. Mesela Riva TNT çipine sahip bir kartınız varsa zaten bir Mpeg-2 çözücü karta da sahipsiniz. Bu durumda yeni bir Mpeg-2 kartına niçin ihtiyacınız olsun ki? Bunun iki sebebi olabilir; birincisi DXR-2 gibi iyi bir kart ile görüntü kalitesini daha da artırmak, ikincisi ise S/PDIF çıkışı sayesinde bir Home Theater sistemini ya da Desktop Theater 5.1'i sisteme ekleyerek Dolby Digital seslerin zevkine varmak. Eğer bu tür dertleriniz yoksa salt DVD-ROM sürücü olarak satılan bir sistem, fazladan Mpeg-2 kartına para vermek zorunda olmayacağınızdan dolayı sizin için daha uygun olacaktır. Zaten Hitachi'nin bu denli ucuz olmasının sebebi de bu. Elbette aynı şey yeterince güçlü bir bilgisayara sahip olanlar için de geçerli; çünkü iyi bir sistemle DVD'leri SoftDVD yöntemiyle sorunsuz olarak izlemek de mümkün.


GD-2500'ün bu sade görüntüsünün ardında 8.5GB'lık veri kapasitesi var.

Hitachi GD-2500, 4X bir DVD çözümü, aynı zamanda yaklaşık olarak 24X CD-ROM olarak da kullanılabiliyor. Şu an piyasadaki en hızlı çözüm olmadığı açık. Ancak bu hız değerleri sizin için yeterli; çünkü CD-ROM'ların aksine şu an DVD'ler veri transferi veya program yükleme gibi konularda kullanılmıyor. Yani DVD'ler CD'lerin yerini tam olarak alana dek hızın pratikte çok da fazla bir önemi olmayacak. Hitachi zaten DVD filmleri izlemek için yeterince hızlı. Yaptığımız testlerde hiçbir filmde takılma görmedik.

Hitachi'nin en güzel yanı standart sorunsuzluğu. Denediğimiz her türlü DVD ve CD'yi sorunsuzca okudu. Hatta bazı yeni CD-ROM sürücülerin bile görmediği kopya CD'lerde hiç zorlanmadı. Ancak GD-2500 CD'leri okuma konusunda tam olarak sorunsuz değil. CD'lerdeki indeks hızının düşük olması erişim hızını doğal olarak genel performansını oldukça etkiliyor. Eğer DVD-ROM'unuzu kit olarak almak istemiyorsanız Hitachi GD-2500 iyi ve hesaplı bir çözüm.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Mpeg-2 kartı olmadan satılması; uygun fiyatı.

EKSİLER: Daha hızlı DVD-ROM'lar var; CD okuma hızı düşük; piyasada yeterince DVD oyunu bulunmuyor.

SONUÇ: DVD'ler gittikçe popüler oluyor ve artık bir tane edinmenin vakti geldi. Eğer Mpeg-2 çözücüsü olan bir ekran kartınız varsa Hitachi, iyi bir seçim.

QUICKSHOT

StrikePad

ÜRETİCİ FİRMA: QuickShot, *www.quickshok.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0212) 216 45 68 **FİYATI:** 13$

QuickShot, Commodore ve Amiga zamanlarında altın yıllarını yaşamıştı. O zamanlardan beri bu isim hiç unutulmadı. QuickShot şimdi ise PC piyasasında aynı başarıyı yakalama çabasında. StrikePad de şirketin düşük seviye için ürettiği bir gamepad.

QuickShot StrikePad'de de ilk olarak ele nasıl oturduğuna baktık. Açıkçası bu konuda A4 Tech GP-9'dan çok daha başarılı. Ancak onu Microsoft Sidewinder ya da Creative Cobra USB ile karşılaştırmak hata olur; çünkü StrikePad daha pahalı olan bu tür rakipleri kadar rahat değil. Yine de bir gamepad'in olması gerektiği kadar rahat.

QuickShot StrikePad'in üzerinde sekiz yöne hareketi sağlayan yönpad'i, 6 adet ateş tuşu ve ilk dört ateş tuşu için 4 adet ek fonksiyon tuşu bulunuyor. Yön tuşlarının kullanımı oldukça kolay. Kullanıcıya oyun sırasında hiçbir problem yaşatmıyor. Gamepad'in ön kısmında ise iki adet turbo tuşu var. İncelememiz sırasında diğer gamepad'lerin aksine bu iki tuşa ulaşmakta hiç zorluk çekmedik. Buraya bir türlü basılamayan dört tuş koymak yerine tüm ön paneli kaplayarak kolayca ulaşılması sağlanan iki büyük tuş koymak bize göre oldukça akılcı bir çözüm.

StrikePad'in kavranışı görüntüsünden daha iyi. Ama daha da iyi olabilirmiş.

Ateş tuşları ve yönpad'leri arasına yerleştirilen auto-fire tuşları oldukça kullanışlı gözüküyor; fakat artık yeni oyunlarda böyle bir tuşa ihtiyaç duyulmuyor.

QuickShot StrikePad'le birlikte gelen kullanım kılavuzu yetersiz. Kullanıcı, takıldığı bir noktada bu kılavuzu kullanarak hiçbir şey elde edemiyor ve sorununu yine kendi çabalarıyla çözmek zorunda kalıyor; ama yine de bir kullanım klavuzu var.

Şu an piyasada çok fazla "ucuz ama hem kalitesiz, hem de oynanışı kabusa çeviren" gamepad var. Quickshot StrikePad bunların içinden görünüşü ve kutusu ile ilk başta dikkatinizi çekmeyebilir. Ancak ucuz ve kaliteli bir gamepad arıyorsanız bu ürün, isteğinizi karşılayabilir. Tabii paranıza biraz daha fazla kıyıp daha iyi bir gamepad alarak oyun zevkinizi daha üst sınırlara taşımak da sizin elinizde olan bir şey.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Uygun fiyat; sorunsuz kullanılan yönpad; rahat ön panel tuşları.

EKSİLER: Ergonomisi mükemmel değil; ses kartının gameport'unu kullanıyor.

SONUÇ: Piyasada bu fiyata bulabileceğiniz en kaliteli gamepad'lerden biri. Hem ucuz, hem de kaliteli bir gamepad arayanlara...

A4 TECH

GamePad GP-9

ÜRETİCİ FİRMA: A4 Tech, *www.a4tech.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0212) 216 45 68 **FİYATI:** 9$

Oyunlar geliştikçe kontrol cihazları ve onlara olan ihtiyaç da artıyor. Eskiden klavye yardımıyla rahatlıkla oynanabilen oyunlar yerini daha karmaşık ve daha fazla tuş kombinasyonu içeren oyunlara bırakıyor. Üreticiler de boş durmayıp piyasaya sürekli yeni kontrol cihazları sunuyorlar.

A4 Tech'in GamePad GP-9'u da bu ürünlerden sadece biri. A4 Tech zaten ürettiği mouse'larla piyasada oldukça tutulan ve çoğumuzun bildiği bir firma. Gamepad'lerin mouse'lardan çok da uzak bir ürün grubu olmadığını düşünerek A4 Tech'in iyi bir iş çıkarmış olmasını belliyorduk. Ama sonunda gördük ki gerçek hiç de böyle değil. GP-9, bugüne kadar birçok başarılı ürünü kullanıcıya sunan A4 Tech için büyük bir başarısızlık olarak nitelendirilebilir.

Öncelikle GP-9 ergonomik olarak bizden pek de iyi bir not alamadı. Ele oturması ve tuşların ulaşılabilirliği bizi oldukça zorladı. Fazlaca kalın ve kaba olan tutma kolları özellikle de bir çocuğun eli için oldukça büyük. Ergonomik olmayan yapısı nedeniyle uzun süre oyun oynandığında bilekleri ve parmak eklemlerini oldukça yoruyor. Tabii bu da oyun zevkine olumsuz olarak yansıyor.



GamePad GP-9'u A4 Tech'ten beklenmeyecek kadar başarısız bir ürün.

GP-9'un üzerinde standart bir yön pad'i, dört adet ateş tuşu, iki adet turbo ateş tuşu ve altı adet fonksiyon tuşu bulunuyor. Ön kısmında ise dört adet ilave fonksiyon tuşu var; ancak bu tuşlara ulaşabilmek ve kullanmak oldukça zor.

Aslında incelememiz sırasında bizi en çok şaşırtan şeylerden biri, ateş tuşlarının üzerinde PlayStation simgelerine yer verilmiş olmasıydı. PC'de kullanılmak üzere üretilen bir gamepad'in üzerinde bu tür sembollere yer verilmiş olmasına pek anlam veremedik doğrusu. Herhalde A4 Tech'in bu konuda bildiği bir şey vardır. Belki son zamanlarda moda olan PSX emülatörleri yardımıyla oynanan PlayStation oyunlarını düşünerek koymuşlardır.

Piyasada bulunan diğer gamepad'lere oranla oldukça başarısız bir ürün olan GP-9 sadece fiyatı açısından öne çıkabiliyor. Ancak oyun oynarken daha fazla zevk almak istiyorsanız daha iyi bir gamepad bulabileceğinizden eminiz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Ucuz fiyatı.

EKSİLER: Ele iyi oturmuyor; tuşların ulaşılabilirliği kötü; küçük elliler için kullanılması neredeyse imkansız.

SONUÇ: A4 Tech mouse'larındaki başarısından çok uzak. Bize göre iyi bir A4 Tech mouse alın; ama GP-9'dan uzak durun.

Teknik Sorular ve Cevaplar

Bu ay yine okuyucularımız 3D hızlandırıcı kartlardan başka bir şey düşünmüyor. Bir yandan sorularınızı cevaplarken diğer yandan sizlere gelecek aylarda çıkacak olan kartları sunuyoruz

S Merhaba,
Bende Rage Pro Turbo AGP (4MB) bir ekran kartı var. Bu aralar sizin incelemelerinizden de yararlanarak bir 3dfx kartı almayı planlıyorum. Ama gittiğim bazı yerlerde kartımın başka bir 3dfx kartı gerektirmediğini söylüyorlar. Sizce bunların hangisi doğru?

— Buğra Ürbüz

C Açıkçası kartının ömrü bitmek üzere. Evet çok da eski bir kart değil; ama kısa süre sonra seni oyun oynayamaz hale getirecektir. Özellikle de bu kartın 4MB olduğu ve bunun tümünün de 3D efektlere harcanamadığını düşünürsek. Zaten ATI Rage Pro ilk çıktığı zamanlarda da çok parlak bir kart değildi. Eğer bu işe ayırabileceğin paran varsa hiç düşünme yeni bir kart al. Zaten önümüzdeki iki ay içinde Voodoo3 ve TNT2'ler piyasada olacak. Bu kartlar senin Rage Pro'ndan defalarca daha hızlı.

S Sevgili PC Gamer,
Bu muhteşem derginin tüm sayıları elimde. Verdiğiniz CD de harika. 20'nin üzerinde demo verip 10-15 tanesi çıkar mı çıkmaz mı diye bizleri düşündürmüyorsunuz. Benim bilgisayarım bugünün Amigası denilebilecek bir alet. (Pentium 133, 1MB ekran kartı, 16 MB RAM, 1,6 GB hard disk, 8 X CD-ROM, Crystal ses kartı vs.)
1)Bilgisayarım Voodoo2'yi kaldırabilir mi?
2)Tomb Raider IV'ün çıkma olasılığı nedir?

– Hadi Küçükoğlu

C Bence Voodoo2'den önce bilgisayarını yenile. Tabii bunu buradan söylemek kolay ama insan ha deyince yeni bir tane alamıyor. Voodoo2 takınca hayatının güllük gülistanlık olmayacağını bilmelisin. 3D oyunlarda performansın çok artacak ve bu tip oyunları oynayabileceksin. Ama Voodoo2'de tek başına çalışmaz. CPU'n kötüyse bir arkadaşının PII 350'de Voodoo2'de aldığı performansı alamazsın. Bence önce yeni bir bilgisayar almayı denemelisin; ama olmuyorsa ve 3D oyunlar için çok sabırsızlanıyorsan Voodoo2 al.

Tomb Raider IV bir yana bu gidişle Tomb Raider 38 de çıkacak. İnsanlar seviyor ve Eidos da deli gibi para kazanıyor. Çıkmaması için bir sebep var mı?

S Merhaba,
Size bir sorum olacak. Önce sistemimin özelliklerini vereyim. PII 350, 64MB RAM 100MHZ, 6.4 GB Western Digital, ATİ 8MB AGP ekran kartı, AWE 64 ses kartı, 32X CDROM. Benim aklıma takılan, acaba bu özellikteki bir makine ileride çıkacak oyunlar açısından bana yetecek mi? Yakın bir zamanda bir 2X DVD-ROM ile bir Diamond Monster 3dfx 8MB taktıracağım. Acaba DVD için çok mu erken? Diamond Monster 3dfx yeterli mi?

– Deniz Özden, E-mail yoluyla

C Sistemin şu an için yeterli; ancak çok da uzun süre yeterli olmayabilir. Özellikle ekran kartının ömrü çok da uzun değil; ama bu sisteme 8MB'lık bir Diamond Monster takmak sonucu çok değiştirmez. En iyisi bir süre bekleyip Voodoo3 veya TNT2 alman. DVD için çok erken değil; ama almışken iyi bir şey al, 2x günümüz için biraz yavaş kalıyor. Şu an DVD'ler için tek sorun film fiyatlarının 30$ civarında olması. Ancak kısa sürede video'larda olduğu gibi bir salgın yaşanacağını ve kiralama yöntemiyle DVD'nin sinemadan daha ucuza mal olacağını tahmin ediyorum.

S Sevgili PC Gamer,
Derginizi ilk çıktığından beri alıyorum. Gerçekten de çok mutluyum; çünkü uzun zamandır Türkiye'de bilgisayar dergisi olarak yüksek fiyata aldığım dergilerin karşılığını pek göremiyordum. Oysa sizin derginizde gerçekten her konuda bilgi edinebiliyorum. Şimdi sorularıma geçiyorum:
1) Benim bilgisayarım Pentium 200 Mhz. Diamond Monster 8 MB Voodoo2 almayı düşünüyorum. Acaba bu kartı benim makinem kaldırır mı? İşletim sistemim Win95 ama Win 98 yapacağım. Bu kartla birlikte Win 98'i kaldırır mı?
2) Makinenin hızıyla 3D hızlandırıcı kartın bir alakası var mı?
3) Yukarıda belirttiğim kartı piyasada ne kadara bulabilirim?

– Cihan Gökçay

C Voodoo2 işlemcisinin hızı CPU'ya göre de değişir. Yani işlemcin ne kadar iyiyse 3D performansın o kadar artar. Ancak 3D hızlandırıcının işlemciye ekstra bir yükü yoktur. Yani bu kart sistemi yavaşlatmak için değil hızlandırmak için hazırlandığından tüm sistemler onu kaldırabilir. Ancak işlemcin yavaşsa 3D hızlandırıcı kartın vereceği ekstra performans da düşer.

Win98'e geçme konusuna gelince. 3D hızlandırıcıların aksine Windows'lar sistemi yavaşlatmak için tasarlanıyor gibi. Çok fazla bir yenilik getirmese de Win98, Win95'e oranla daha fazla sistem gereksinimine ihtiyaç duyuyor ve düşük konfigürasyonlu sistemleri oldukça yavaşlatıyor. Bu yüzden Win98'e işlemcini upgrade ettikten sonra geçmekte yarar var.

8MB Monster 3DII'lerin fiyatları değişiyor. Piyasada Diamond Monster pek kalmadığından fiyatları sürekli yükseliyor; fakat oldukça ucuza da bulunabilir. Yani Monster'ın fiyatı oldukça spekülatif.

S Selam PC Gamer
Türkiye çalışanları,
Bize yaptığınız yardımlardan dolayı hepinize minnet borçluyuz. Pentium 166, 32 MB SD-RAM, 4 MB ekran kartına sahibim. Başım 3 boyutlu oyun-

Oyun Makinesi

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'yi temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 2500$' dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. Bu ay Oyun Makinesini upgrade ettik. Artık vakti gelmişti. Ama 300Mhz'in işlemci için yeterli olduğuna karar verdik. 3D hızlandırıcı kartımızı da Voodoo2'ye yükselttik. Zaten Voodoo2 kartlar PII ile birlikte daha iyi performans veriyor. Ayrıca artık 32MB EDO değil 64MB SD RAM öneriyoruz.

- Intel Pentium II 300
- 64 MB SDRAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster AWE 32 ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 0.26mm çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem



Quake III: Arena, yeni bir 3D hızlandırıcı kart almak için iyi bir sebeb.

larla belada. Hiçbir oyunu çalıştıramıyorum. Eğer ekran kartı alırsam bu sorunlar ortadan kalkar mı? Yoksa sistemimi değiştirip bir oyun canavarı sistem mi kurmalıyım? Bana önerecebileceğiniz bir ekran kartı var mı? TNT'yi öve öve bitiremiyorlar. TNT gerçekten bu kadar övgüyü hak ediyor mu? Voodoo3 ne zaman çıkar? Bir de merak ettiğim Diamond Viper V550 mi (16 MB) yoksa Diamond Monster Fusion mı (16 MB) daha iyi. Lütfen bana yardım edin.

– Hayri Uzunoğlu

C Eğer iyi bir ekran kartı alırsan 3D oyunları oynayabilirsin. Ancak bilgisayarının performansı, ekran kartının performansını da kötü etkiler. Oyunları sorunsuz oynamak istiyorsan o canavar bilgisayarı kur.

TNT şu an için hala oldukça iyi. Ancak Voodoo3 ve yeni açıklanan TNT2 bu duruma son verecek gibi görünüyor. Voodoo3, şu aralar piyasada olmalı. TNT2 ise gelecek ay çıkıyor.

Diamond Viper V550, Monster Fusion'dan daha iyi. Bize sorarsan ikisi arasındaki seçimin, Viper'dan yana olmalı; ama bir ay beklersen Viper V770 (32MB) alabilirsin.

S Merhaba,
P 233MMX, 64MB Ram, 4MB 3dfx ekran kartı, 5GB hard disk, 14400 faks modem kartı bulunan bir sisteme sahibim. Pentium II'ye geçmek istiyorum. Bunun için hangi anakartı almalıyım? TNT'ye Voodoo2 bağlayabilir miyim? Yeni RAM almalı mıyım? Faks modem kartım sizce nasıl?

– Özgür Tetik

C Anakart konusunda şunu al ya da bunu al demek istemiyorum. Her anakart için birtakım uyumsuz parçalar olabiliyor. Dikkat etmen gereken şey, anakartın BX olması ve en azından 5 PCI yuvasına sahip olmasıdır. Ekran kartı konusunda şu an Voodoo3 en hızlı çözüm. Ancak gelecek ay çıkacak olan TNT2'yi bekleyip hangisinin daha iyi olduğuna bakmakta fayda var. TNT'ye Voodoo2 bağlanabilir; ama pek bir şey kazanmış olmazsın. Bunun tek yararı Glide destekli oyunları oynayabilmek olur. Ancak iki kart birbirinin performansını etkilemez.

Fax-Modem kartı konusunda dikkat etmen gerekenler ise modemin 56 K olması, V90 standartını desteklemesi ve PCI olması. Rockwell çipine sahip bir modem tavsiye ederim.

Pentium II'ye upgrade edeceksen 350'den aşağısını düşünme. 350 ve yukarısı gerçekten iyi bir performans sağlayacaktır.

S Sevgili *PCGamer*,
Ben şu anda Pentium 166 MMX, 16MB RAM olan bir bilgisayara sahibim. Benim bilgisayarım yeni çıkan oyunlardan hiçbirini çalıştırmıyor. Yazın upgrade edeceğim. Pentium II 450 almayı düşünüyordum; ama fiyatı biraz pahalıya kaçıyor. 400'ler ise 450'den 200 dolar düşük. Sizce bu ikisinin arasında çok fazla bir performans farkı var mı?

Bir de 3D kartı olarak iyi bir marka önerebilir misiniz? Şimdiden teşekkür ediyor ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

– Osman Yıldırım

C Bilgisayarını upgrade etmen gerçekten senin için çok iyi olacaktır. Profesyonel bir kullanıcı değilsen ve bilgisayarını daha çok oyun oynamak için kullanıyorsan Pentium II 400 ile Pentium II 450 arasında çok da fazla bir performans farkı olacağını söyleyemeyiz. Ancak yeni çıkan Pentium III işlemcileri de göz ardı etmemek gerek. Bize göre bir iki sene sonra bu işlemciler bir gereksinim haline gelecek. Şu an Pentium II 450 ile Pentium III 450 arasında fazla bir fiyat farkı yok. Sana tavsiyemiz bilgisayarını upgrade edeceğin zaman öncelikle Pentium III işlemcileri değerlendir. Yok eğer pahalı diyorsan Pentium II'ler de uzunca bir zaman seni idare edecektir.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

3D kartı olarak belli bir marka önermek istemiyoruz; ama markası ne olursa olsun, 3D hızlandırıcı kartların işlemcisi konusunda çok hassas davranmak gerekiyor. Voodoo3'ler piyasada ve TNT2 işlemcili kartlar yakında çıkıyor. Daha Savage4 ve Premedia işlemcili kartlar da sırada. Bence bir ay kadar bekleyip hangisinin daha hızlı olduğunu görmek de fayda var.

S Sevgili *PCGamer*,
Ben 3dfx olayı için bir kart almak istiyorum. Sizce Diamond Monster Voodoo2 mi, Fusion mı yoksa Viper 550 mi almalıyım. Cevap verirken lütfen sadece 3D konusunda yardım istediğimi göz önünde bulundurun. Teşekkür ederim.

– Burçin Ada

C Sıraladığın kartlar arasında bize göre en iyisi Viper 550. Ancak hemen her zaman belirttiğimiz gibi yeni çıkacak olan Voodoo3 ve TNT2 işlemcili kartları beklemekte yarar var.

S Biz bilgisayarı olan iki arkadaşız. Bilgisayarlarımızın özellikleri şunlar:
1) Pentium II 300, 64MB RAM, 3,2GB hard disk, 4MB ekran kartı
2) Pentium II 266, 32MB RAM, 2,1GB hard disk, 2MB ekran kartı
Size sorularımız şunlar:
1) Biz faks-modem almak istiyoruz. Internet'te dolaşım hızı makinenin hızına mı bağlı yoksa faks-modemin hızına mı bağlı?
2) CD-R'de CD'ye kopyalama nasıl olur?
3) Internet'ten herhangi bir drive nasıl indirilir?
Vereceğiniz bilgiler için şimdiden teşekkür eder, başarılarınızın devamını dileriz.

– Bahadır Yalçın

C 1) Internet'te dolaşım hızı hem modem hızına hem de bilgisayarın hızına bağlıdır. Ancak bu konuda modemin hızı daha önemlidir. Zaten belirtilen sistemlerde hızlı bir modem ile sorunsuzca Internet'te surf yapabilirsiniz. Bizim tavsiyemiz 56 K ve V90 standartını destekleyen bir modem almanız olacaktır.
2) CD-R'den CD'ye kopyalama disket kopyalamak gibi basit değil. Özel bir yazılım aracılığıyla yapılıyor ve bir CD'nin yazılması yarım saati bulabiliyor. Ancak bu konudaki yazılımlar gittikçe gelişiyor ve bu iş gitgide kolaylaşıyor.
3) Internet'ten bir sürücü indirmek için önce o cihazın markasının sitesini bulmalısın. Genelde cihazların kutu ve klavuzlarında Internet adresi yazar. Eğer yoksa firma isminin başına "www" sonuna "com" ekleyerek bir dene. Örneğin Toshiba CD-ROM için sürücü ararken *www.toshiba.com* yazabilirsin. Veya Hewlet Packard için *www.hp.com*; ancak bu her firma da işe yaramıyor. Mesela Creative'in ki *www.soundblaster.com*, Diamond'ın ki *www.diamondmm.com*

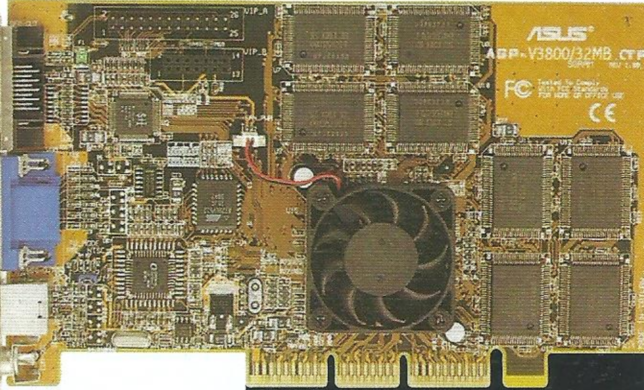
Eğer aradığın firma için de aynı şey söz konusu ise yahoo veya excite gibi bir arama motorunu kullanarak istediğin firmanın ana sitesini bulmalısın.

Siteyi bulduktan sonra gerisi daha kolay. Genellikle iki ihtimal vardır. İlkinde direkt "download" ya da "drivers" gibi bir seçenek görürsün ve bu link seni istediğin ürünü seçerek sürücüsünü çekebileceğin bir sayfaya götürür. İkinci ihtimalde ise "products" şeklinde bir link ile önce istediğin ürünü seçebileceğin bir sayfaya ulaşırsın. Aradığın ürünün sayfasına gelince burada "drivers" veya "updates" gibi bir seçenek bulursun.

Eğer özel olarak aradığınız ama bir türlü bulamadığınız bir sürücü olursa bize yazın, yardım etmek için elimizden geleni yaparız.

Ayrıca kimi firmaların ithalatçıları, ithal ettikleri ürünlerin sürücülerini kendi sitelerinde bulunduruyor. Böylece İngilizce bilmeyenlerde zahmetsizce sürücüsünü çekebiliyor. Mesela *www.empa.com.tr* adresinden Empa oldukça iyi bir hizmet sunuyor.

Yeri gelmişken bir tavsiyede bulunalım: Eğer küçük bir firmadan bilgisayar alıyorsanız, yani bu firma Aidata veya KRN gibi yurt çapında bir marka değilse, dikkat etmeniz gereken bir konu var. Bilgisayarcıya sisteme koyduğu her parçayı nereden aldığını sorun ve tek tek her parçanın garanti belgesini ya da faturasının fotokopisini isteyin. Böylece sitesinden sürücü çekmekten tutun, bozulan ürünün değiştirilmesine kadar direkt olarak ithalatçıdan teknik destek garantisi alabilirsiniz; çünkü bilgisayarınızı aldığınız firma ileride iflas edebilir, garanti süresi bitmeden "suç sizde" gibi sudan bahanelerle parça değiştirmeye para isteyebilir. Her türlü riske karşı parçanın asıl ithalatçısının hangisi olduğunu bilmekte daima fayda var. Böylece teknik desteği direkt olarak ithalatçıdan alabilir ya da size teknik destek sunmayan bilgisayarcınızı şikayet edebilirsiniz.

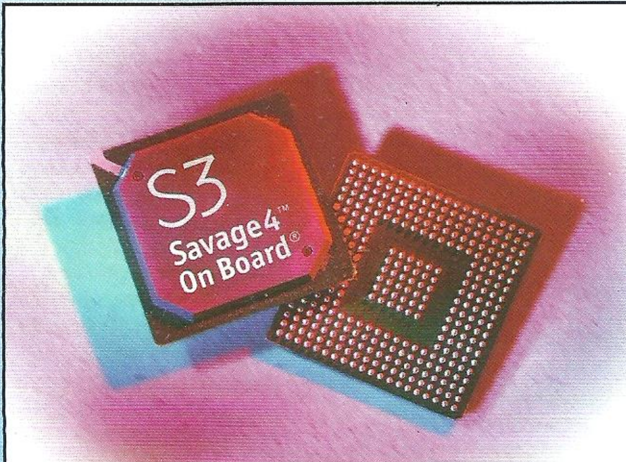


3D hızlandırıcı kartların en çok gelecek vaad edeni Nvidia Riva TNT2.

S Değerli *PCGamer* Çalışanları, Derginizi büyük bir beğeniyle okuyorum. Size birkaç sorum olacak:
1) Sistemim Pentium II 350, 32MB RAM, 4,3HDD, 4MB S3 Trio 3D ve 4 MB Diamond Monster, 15" Hyundai monitör, 16 bit ses kartı (radyolu), 24 X CD-ROM, Asus BX-100 Mhz anakart vs. Ben bu makineyle ne kadar süre idare edebilirim. Upgrade edilecek bir kısmı varsa lütfen söyler misiniz?
2) Ben bu makineye 64 MB RAM ve Voodoo2 ilave etsem beni uzun süre idare eder mi?
Cevaplarsanız sevinirim. Başarılar.

– Tolga Yılmaz

C Sistemin seni en azından bir yıl daha idare edecektir. Ancak senin de söylediğin gibi 3D ve RAM konusunda bazı sorunlar yaşayacağın kesin. Voodoo2 ilave edebilirsin; ama bize sorarsan Voodoo3'ü ya da TNT2 işlemcili ekran kartlarını seç. Belleğini ise 64 MB yapmanda fayda var. Bellek bilgisayarın performansında çok önemli bir role sahip. Ayrıca ses kartı konusunda da bir yenilik düşünmenin vakti geldi de geçiyor. Bir Sound Blaster Live! ya da Sound Blaster PCI 128 ses kartını iyi bir hoparlör sistemiyle birleştirirsen, iyi bir müzik seti kadar kaliteli ses alacağın konusunda sana garanti verebiliriz.



S3TC ve AGP 4X destekleriyle iddialı olan Savage4 büyük dokuların ustası olacak gibi gözüküyor.

S Merhabalar, İlk olarak sizlere böyle bir dergiyi bizlere ulaştırdığınız için teşekkür etmek isterim. Üç yıldan beri 1MB ekran kartı olan Pentium 100 bir bilgisayarım vardı. *Quake II*'yi bile zar zor oynuyordum. Şubat ayında yeni bir bilgisayar aldım: Pentium II 350, Asus 440BX anakart, 6,4 GB Western Digital hard disk, 64 MB SD-RAM, Sound Blaster Live! Value ses kartı, PC Works Four point Surround hoparlörler, Creative Graphics Blaster 16 MB Riva TNT AGP ekran kartı ve US Robotics 56 K External modem. Sizce iyi yapmış mıyım? Gelelim asıl sorularıma:
1) Creative Riva TNT sizce iyi bir seçim mi? Bundan daha iyi bir ekran kartı veya grafik hızlandırıcı olarak neyi tavsiye edersiniz?
2) Asus 440BX Pentium III'ü destekliyor mu ya da destekleyecek mi? Sizce Eylül ayına kadar bekleyip Pentium III'e mi geçsem?
3) Hard diskim 6,4 GB olmasına rağmen ara sıra çok fazla gürültü çıkarıyor. Bunun nedeni ne olabilir? Eğer yavaş kalıyorsa hangi marka ve büyüklükte bir hard disk tavsiye edersiniz?
Yayın hayatınızda sizlere başarılı nice seneler dilerim.

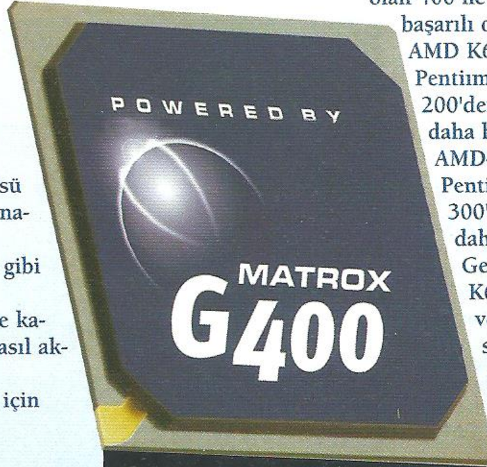
–Önder Özbelli

C Yeni bilgisayarın hayırlı olsun. Bizce göre oldukça iyi bir sistem almışsın.
1) Creative Riva TNT şu an için oldukça iyi bir seçim ve seni uzun bir süre daha idare eder. Grafik hızlandırıcı konusunda sana yeni çıkacak olan TNT2 veya Voodoo3'ü tavsiye edebiliriz.
2) Asus 440BX anakart Pentium III'ü destekliyor. Ancak bunun için bir BIOS update'i gerekiyor. Yani kartına Pentium III işlemci takmak istiyorsan BIOS'unu mutlaka update etmen gerekiyor. Ancak bize göre Pentium III'e geçmenin şu an için pek bir faydası yok; çünkü Pentium III'ü destekleyen uygulamaların piyasaya çıkması için en azından altı yedi ay gerekiyor. Bize sorarsan işlemcin seni en azından bir yıl daha idare edebilecek güçte.
3) Hemem hemen tüm hard diskler az ya da çok ses yapar. Elbette alırken sessiz olan bir tanesini tercih etmekte yarar var. Eğer bu tip rutin gürültüler başınızı ağrıtıyorsa alırken daha dikkatli davranın. Örneğin Samsung'lar çok gürültülü ama Fujitsu'lar oldukça sessiz. Ancak hard diskler *PC Gamer* Donanım'ın konusunu aştığından daha fazla ayrıntıya giremiyoruz.

S Merhaba Sevgili *PC Gamer*, Öncelikle her ay daha iyi bir çizgi yakalayan *PC Gamer*'ın çizgisinden çıkmadan yoluna devam etmesini temenni ederek donanımla ilgili sorularıma geçmek istiyorum. Cevaplarsanız oldukça sevinirim.
1) Yeni çıkan Pentium III 450 işlemciyle bugün piyasada bulunan oyunları oynayabilir miyim? Pentium II ve Pentium III arasındaki fark nedir? Sistemimde önümüzdeki aylarda upgrade

yapacağım. Pentium II 450 ile Pentium III 450'yi değiştirmemi tavsiye eder misiniz? Pentium II'lerin üretimi bundan sonra duracak mı? 1999 yılı sonundan sonra yeni çıkacak olan oyunlar Pentium III'e göre mi düzenlenecek?
2) Bir scanner almak istiyorum. Scannerlar hakkında bilgi verir misiniz?
3) Hızlı bir CD-ROM ile hızlı bir DVD-ROM arasındaki fark nedir? DVD-ROM'da 32X CD-ROM' umda oynadığım oyunları oynayabilir miyim?
4) Bir DVD-ROM sürücüsü en yüksek performansta nasıl çalışır?
5) Bir CD recorder'ın ne gibi işlevleri vardır?
6) Özel ses kayıtlarımı ve kasetlerimi CD ortamına nasıl aktarabilirim?
Vereceğiniz cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.
Sevgilerimle.

– Harun Gökyiğit



Matrox G400 partiye biraz geç kalacak gibi. Kartın tam olarak nasıl görüneceğini henüz bilmiyoruz.

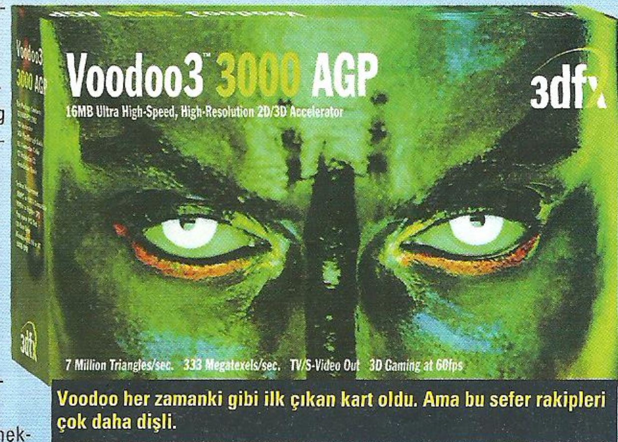
C 1) Pentium III işlemcilerle şu an piyasada bulunan oyunları oynayabilirsin; fakat bir performans farkı olmaz. Pentium III'ün tam kapasitesi ile çalışabilmesi, ancak kapsadığı 70 yeni komut için yapılmış yazılım ve oyunlarla olabilecek. Intel, yaptığı açıklamayla Pentium II'lerin 450 Mhz hızını geçmeyeceğini duyurdu. Bu bir bakıma artık üretilmeyeceği anlamına da gelebilir. Pentium III işlemciler hakkında daha geniş bilgiyi Donanım bölümümüzde bulabilirsin.
2) Piyasada bir çok scanner bulunuyor. Hemen her alıcıya hitap eden bir scanner bulabilmek mümkün. Bunlar hız ve renk tutarlılığı açısından birbirlerinden ayrılıyor. Çözünürlük farkları ise çok hassas bir göze sahipseniz ancak o zaman önem kazanıyor. Eğer scanner'ı profesyonel olarak kullanmayı düşünmüyorsan ucuz bir scanner da işini görecektir.
3) DVD-ROM'lar DVD filmleri izleyebilmemiz için gerekli. DVD filmler, video kalitesinde görüntüye sahip. İyi bir monitörle kusursuz bir görüntü alabilmek mümkün. Bunun yanında normal CD'leri de okuyabiliyor. 32X CD-ROM' unda oynadığın oyunları DVD-ROM'dan da oynayabilirsin.
4) Bir DVD-ROM'un en yüksek performansta çalışabilmesi için iyi bir MPEG-decoder kartına sahip olmak gerekiyor.
5) CD recorder, verilerin CD'ye kaydedilebilmesine yarıyor. Ayrıca bunlar düşük hızlarda da olsa CD okuyabiliyorlar.
6) Ses kayıtlarını bir CD recorder kullanarak CD ortamına aktarabilirsin

S Sevgili *PC Gamer*,
Öncelikle size böylesine içerikli ve güzel bir dergi hazırladığınız için teşekkür etmek istiyorum.
Benim sorunum upgrade. Benim sistemim Pentium 166 MMX, 32MB RAM. Sistemimi Pentium II'ye terfi etmek istiyorum. Fakat bu işlemcilerin fiyat/performans oranı çok yüksek olduğu için AMD'yi tercih etmek zorundayım. Alacağım ekran kartı ise Diamond Viper 16MB. Sizce Diamond Viper ve AMD K6-2 350 ya da yakında çıkacak olan 400 ne kadar başarılı olur? AMD K6-2 300, Pentium II 200'den %50 daha hızlı ve AMD-K6-2 333 Pentium II 300'den %6 daha yavaş. Gelin AMD K6-2 350 ve 400'ü siz düşünün. Bu işlemcilerin özellikleri ve fiyatları beni etkiliyor. Siz acaba Pentium II ve AMD konusunda ne dersiniz. Bir de overclock'in konusunda bilgi verir misiniz?
Aynı zamanda sizi orijinal yazılım konusundaki hassaslığınız konusunda tebrik etmek istiyorum. Ben işe faks programımı register etmek ve WinAMP'e 10 dolar göndermekle başladım.
Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim.

– Ufukcan Çeçen

C AMD K6-2 işlemciler Pentium II işlemcilerden daha düşük bir performans gösterseler de fiyat-performans oranına baktığımız zaman hiç de kötü bir seçim değiller. Aradaki performans farkının standart bir ev kullanıcısı için o kadar da önemli değil. Zaten Amerika'da AMD işlemcilere oldukça fazla bir rağbet olduğu biliniyor. Türkiye'de ise pastanın büyük kısmını Intel kapmış durumda. Overclock konusunda ise Intel'in işlemcileri AMD'lere fark atıyor. Bu açıdan AMD'yi eleştirmek mümkün. Overlocking konusunda ayrıntılı açıklamaya geçtiğimiz aylarda dergimizde yer vermiştik. Bir göz atarsan konu hakkında ayrıntılı bilgiye kavuşabilirsin. Diamond Viper ekran kartı AMD K6-2 350 ile oldukça iyi bir ikili oluşturacaktır. Ancak sık sık tekrarladığımız gibi ekran kartını Voodoo3 ya da TNT2'den biri olarak seçmekde yarar var. Ancak ilk gözlemler TNT2'lerin Voodoo3' lerden daha hızlı olduğunu gösterse de söz konusu olan AMD K6-2 olunca işler değişiyor. Voodoo3'ün K6-2 desteği TNT2'ye oranla çok daha iyi gözüküyor. TNT2'nin son sürümü hazırlanana dek bu sorun giderilmeye çalışılacak. Ama yine de AMD K6-2 işlemciye sahip olanların TNT2'ye daha temkinli yaklaşması gerekiyor.

Orijinal yazılımlar konusunda ise asıl biz seni duyarlılığından ötürü kutluyoruz. Keşke herkes bu konuda senin kadar hassasiyet sahibi olabilse...



Voodoo her zamanki gibi ilk çıkan kart oldu. Ama bu sefer rakipleri çok daha dişli.

S Merhaba *PCGamer* ekibi,
Böyle bir derginin çıkmış olmasına çok sevindim. Her türlü oyuncuya hitap ediyor. Başarılarınızın devamını umuyorum. Teknik sorular ve cevaplar bölümüne ben de birkaç soru sormak istiyorum.
1) Geçenlerde bir dergide iki modemin beraber tek hattan (ya da çift) aynı anda Internet'e bağlanabileceğini yazıyordu; ama pek detaya girilmemişti. Acaba böyle bir şey mümkün mü?
2) Dergilerde hep Pentium II ile AMD K6-2 karşılaştırılıyor. Peki yeni çıkan soket Celeron'larla AMD K6 arasındaki performans farkı nasıldır?
Şimdilik sorularım bu kadar. 3D kartlar hakkındaki sorularımın yanıtlarını zaten derginizde verdiğiniz için sorma ihtiyacı duymuyorum. Yazacağınız cevaplar için şimdiden teşekkürler.

– Tolga Yılmaz

C Dergimiz için böyle düşünmen bizi çok sevindirdi. Sorularına gelince...
1) Mümkün. Ancak bunun için iki telefon hattı ve iki ayrı Internet hesabı gerekiyor. Elbette bir de Win98 işletim sistemi. Bu durumda sistem iki modemi ayrı ayrı çalıştırarak daha hızlı bir bağlantı kurmanı sağlıyor.
2) Öncelikle soket ve slot Celeron işlemciler arasında belirgin bir performans farkı olmadığını belirtelim. Celeron işlemcilerin performansı, AMD K6 işlemcilere oranla çok daha iyi. Hatta bu işlemciler birçok kategoride AMD K6-2 işlemcilerle yarışabiliyor.

PCG

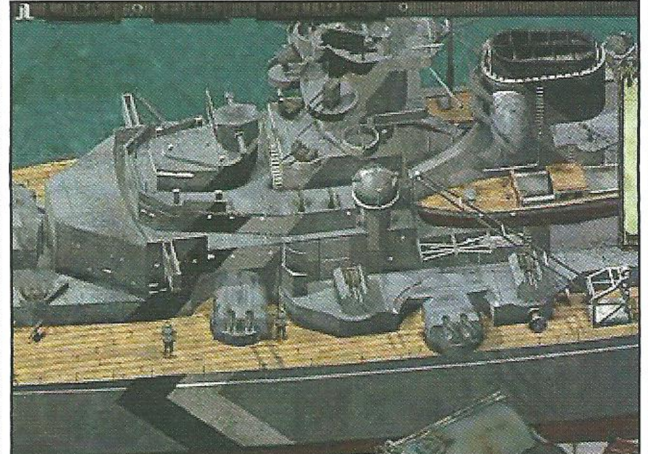
Her Tarafımız Delik Deşik!



Şimdi yazının geri kalanını okumadan önce gidip evinizde ne kadar kırmızı, mavi, yeşil keçeli kalem, markör falan varsa kapıp geliyorsunuz. Sonra bizim geçen ayki sayıyı alıyorsunuz, benim köşeyi açıyorsunuz ve "Bir Kez Daha Merhaba..." adlı o başlığın üstünü az önce bulduğunuz o kırmızı, yeşil, mavi kalemlerle caarttadanak (iyi laftır) çizip yerine "Bu Ay Starcraft Ayı..." olması gereken gerçek başlığı yazıyorsunuz. Elimde olmayan nedenlerden dolayı ortaya çıkan bu hatadan dolayı herkesten özür diliyorum. Amin...

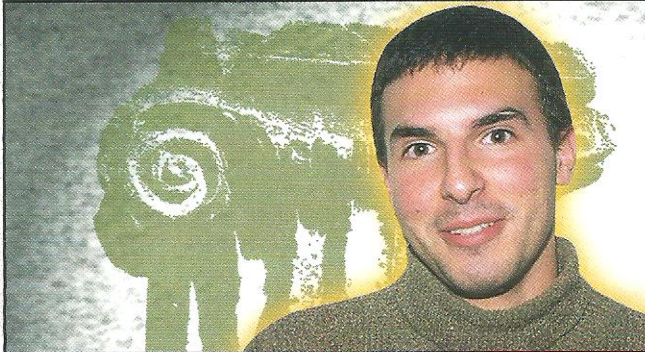
Efendiler... Şunu söylemek isterim ki, yazılarımda bazı yerlerde "patch", bazı yerlerde "yama" lafını görenlerin içine düştüğü derin huzursuzluğu anlıyorum. Sizi anlıyorum. Sizi bir tek ben anlıyorum. Tek ilacınız benim (abartma!). Sululuk bir yana, başka terimler için de bu geçerli. Ben Türkçe'lerini tercih ediyorum, üstelik bunları kendi kafamdan da uydurmuyorum, bilgisayar basınını takip edenleriniz varsa (ki olmalı) patch'e "yama", add-on'a "eklenti", upgrade'e "terfi" dendiğini bilirler. "Yama" lafını duyunca "Hay Allah, herifin pantolonu mu yırtıldı?" diye düşünmenizi istemem. Yavaş yavaş, kullana kullana alışacağınızı umuyorum.

Tamam, artık iş başına... Biraz biçki dikiş yapmamız gerekiyor! Bu ay söküklerini dikeceğimiz oyunlar *Sid Meier's Alpha Centauri* (evet, daha şimdiden!), *Caesar III* ve *Descent 3* (bu Interplay tam dayaklık, daha oyunu çıkarmadılar, demosuna yama çıkarıyorlar!). Ayrıca yakında çıkacak olan *Commandos: Behind the Call of Duty* adlı CD hakkında da biraz konuşacağız.



Commandos: Beyond the Call of Duty her an çıkabilir, gözünüzü dört açın.

Cüneyt Halu



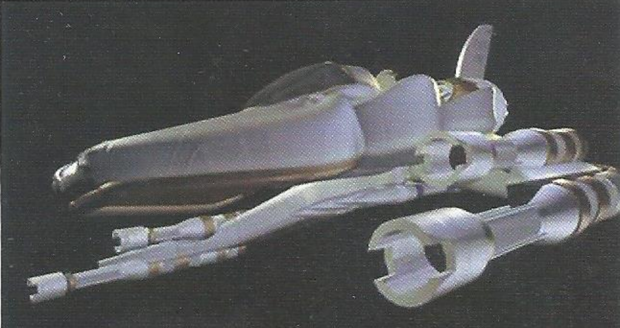
Bu ay üstümüz başımız yama dolu. *Alpha Centauri* çıkalı daha bir ay olmadan hemen güncellendi.

Caesar III ile başlayalım bakalım. Biliyorsunuz zaten, oyun güzel, namı almış yürümüş. Gayet zevkli. Yamasını da yapıştırdınız mı, sizi kimse tutamaz. Sizi *v. 1.0.1.0*'a (bu ne biçim versiyon numarası yaa?) uçuran bu yamayı geçen CD'mizde vermiştik, oradan kolayca yükleyebilirsiniz (c3up11.zip). Elinize ne mi geçecek? Gözle görülür olarak yalnızca bir iki değişiklik var, bu yama sözde değil özde temizlik sağlıyor yani. Options menüsüne yeni bir Difficulty seçeneği geliyor ve buradan Very Easy, Easy, Normal, Hard ve Very Hard olmak üzere beş değişik zorluk düzeyi seçebiliyorsunuz. Very Easy gerçekten de çok kolay, mesela paranız bittiğinde Sezar size 14,000 Dn. kadar bir para ödünç veriyor vs. Aynı menüde "tanrıların gazabı" (film adı gibi oldu) seçeneğini de açıp kapamanız mümkün. Bir de oyundan çıkarken "Leave the Roman Empire?" sorusu yerine "Leave the empire?" sorusu gelmiş, bunu ne diye yaptıklarını anlayamadım doğrusu, anlayan varsa ne olur bana da söylesin! Kafamı bir aydır buna taktım, hayatım karardı. Hayır, ben bilgisayar manyağı falan değilim!

Sırada ne varmış? Hmm, Sid Meier abimizin yine ortalığı sarsan *Alpha Centauri*'si için tam bir yama değil de (herhalde daha ilk aydan ya-



Caesar III'ü *1.0.1.0* sürümüne yükselttiğinizde zorluk derecesi de seçebiliyorsunuz.



Eğer *Descent 3*'ün piyasaya çıktığı günleri görebilirsek Pyro adlı bu mükemmel aracı da göreceğiz. Hadi artık!

ma çıkarmayı kendilerine yediremediler) "enhancement" yani "geliştirme" adı altında 800K civarında küçük bir dosya çıkarmışlar; ancak bu dosya oyunun Amerika versiyonunu güncelliyor. Bizde çıkan versiyonuna uyup uymadığını denemedim, orası size kalıyor. En önemli özellik olarak Hotseat ve Play-by-e-mail adlı multi-player modlarının geldiğini belirtiyorlar. Ayrıca ufak tefek bin tane de düzeltme var, bunları uzun uzun listelemişler. Bu yamaya Electronic Arts'ın ana sayfası *www.ea.com*'dan ulaşabilirsiniz.

Şimdi de şu *Descent 3* yamasına bakalım. Interplay bir ilke daha imza atarak "tam sürümü çıkmamış bir oyunun demosuna yama çıkarmayı" başardı. Interplay'in ana sayfasından New Patches kısmına giderek ulaşabileceğiniz bu yama, sizi *1.1.1* sürümüne yükseltecek. Mouse hassaslığı ve ATI görüntü kartlarında meydana gelen sorunları çözmek gibi işler yapıyor, tabii bir demo için bunlar ne kadar gerekli, bilinmez...

Evet, yamaları bırakıp biraz da ek CD'lere göz atalım. Yakında *Commandos: Behind the Call of Duty* gelecek. Yepyeni gıcır gıcır 8 tane görevin bulunacağı bu CD'de yeni binalar da olacak ve dediklerine göre grafik kalitesi de yükselecekmiş. Oyunun reklamına şöyle bir göz attım, Enfield Rifle gibi yeni silahlardan falan bahsediyorlar. Düşmanlar da Panzer ve Luftwaffe gibi yeni ve güçlü birimlere sahip olacakmış. İki yeni zorluk düzeyinin de bulunacağı *Behind the Call of Duty,* Internet üzerinde multi-player olarak da oynanabilecek. Ayrıca komik komik şeyler de var, mesela düşmanın dikkatini dağıtmak için sigara paketleri ve kayalar falan kullanabileceksiniz! Bekleyip görelim bakalım, sanırım çok güleceğiz.

Evet, bu aylık bu kadar. Yeni mail adreslerimiz kullanıma açıldı, benimki *cuneyth @pcgamer.com.tr.* Derginin bu adresini kullanırsanız daha iyi olur. Böylece okurlardan gelen her şey aynı yerde toplanır, benim gibi düzen tertip delileri de mutlu olur (burada gülünecek!). Ufak tefek gelmeye başladı mektuplarınız, hepsine cevap yazmaya çalışıyorum. Neyse artık, kafanıza nasıl eserse öyle yapın. Gelecek ay size *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast* ile ilgili bir şeyler anlatmayı planlıyorum. O da ne mi? Bekleyin, görün... Beynim boşaldı, yazıcak şey kalmadı, ama yer de daha dolmadı. Napıcaz? Ne? Doldu mu? İyi o zaman, bu ayı da kotardık heheh! Hadi bakalım, siz bir sonraki sayfaya, ben de *Caesar III*'ün başına! Bir de bazı duyumlar aldım, TNT2 çıkıyormuş yakında. Bu adamlar uslanmayacaklar! Biraz nefes alın be kardeşim. Tuğbek'in canı çıkıyor burada sizin kartlarınızı bilmem neyinizi test edicek diye. TNT2 var ya, Voodoo 3'ü falan sollamış, haberiniz olsun... Adios!

cuneyth@pcgamer.com.tr.

PCG

BUG PATCHLERİ*

Civilization II Multi-player Gold Edition Patch v. 1.1 (MicroProse): Multi-player oyunların başında artık hatırlatma amacıyla Game Profile çıkıyor. Oyun sırasında da Game menüsünden Game Profile'a ulaşabiliyorsunuz. Multi-player oyunlarda artık Cheat menüsü kullanılamıyor. Çift hareketli oyunlarda Pikeman'in savunma bonusu düzgün çalışıyor. Teknolojiler satışa sunulduğunda, listede henüz sahip olmadığınız teknolojiler de bulunuyor, rakibiniz onlara sahip olmasa bile (böylece onun durumu hakkında bir bilgi edinemiyorsunuz). Eğer o rakibinizle bir Embassy veya Alliance varsa hem sizin gördüğünüz, hem de rakibinize sunduğunuz gelişmeler seçilip ayrılıyor; onda yalnızca sizin ihtiyacınız olan teknolojileri görüyorsunuz, o da yalnızca sizde onun ihtiyacı olanları. GoTo komutu artık orijinal Civilization II'de olduğu gibi çalışıyor. Görüşmelerin zaman zaman bloke olması sorunu çözülmüş. Başka değişiklikler de var. *CIV2MGE1.ZIP*

Descent Freespace v. 1.06 (Interplay): weapons.tbl dosyasına kontrol toplamı (checksum) eklenmiş. Brifingi başa döndüren Standalone hatası giderilmiş. Görev olmadığı zaman Mission Simulator'ın çökmesi önlenmiş. 3DNow artık düzgün bir şekilde algılanabiliyor. Aydınlatmalar geliştirilmiş. *FS10X-106US.EXE*

European Air War v. 1.1 (MicroProse): Yüksek hızda artık flap'leri kullanamıyorsunuz. Bf.109'a, Bf.110'a ve Me.262'ye otomatik leading-edge slat'ler eklenmiş, böylece hız yüzünden stall'a girmeleri biraz zorlaşmış. Yeni bir otomatik pilot modu eklenmiş. Bu fonksiyon (SHIFT-A ile kullanılıyor), o anki yüksekliği, yönü ve hızı koruyor. Normal otomatik pilot eskisi gibi çalışıyor. Paraşütle atlamalar daha gerçekçi modellenmiş. Uçağın yönüne, hızına ve yerçekimine bağlı olarak (dengede ve yavaş gitmek en iyisi), paraşütün açılmaması ya da ciddi yaralanmalar (uçağa çarparak) gibi riskler var. Paraşüt düzgün açıldıktan sonra oyun devam ediyor, yani F9 veya F12 ile diğer uçaklara bakarak görevin gidişatını izleyebilirsiniz. İşiniz bitince çıkmak için Escape'e basın. Başka değişiklikler de var. *EAWV1_1.ZIP*

EUROPEAN AIR WAR

eXtreme PaintBrawl Update (Activision): Multi-player sorunları çözülmüş, tek kişilik oyundaki çökmeler, kilitlenmeler giderilmiş, menü düzeltilmiş, yeni silahlar eklenmiş ve bilgisayarın yapay zekası iyileştirilmiş. *PBPATCH.EXE*

Gangsters v. 1.05 (Eidos): İspiyoncuların durumu kaydedilip yüklenebiliyor; ayrıca senaryolarda da çalışabiliyorlar. "This week's orders" raporunu düzenlerken takım ismi artık değişmiyor. Oyun CD'si herhangi bir sürücüde bulunabiliyor. ToolTip'lerin gecikmesi ayarlanmış. İngiliz versiyonu dışındaki versiyonlarda kaptanın adının yanına "Team" gelmiyor. CD zamanlayıcısı artık doğru olarak ayarlanıyor. Kopyalamaya karşı koruma ile ilgili bazı sorunlar çözülmüş. Polis veya FBI tarafından aranan haydutlar bir yıldızla belirtiliyor. *GANG_P1U.ZIP*

Grim Fandango v. 1.01 (LucasArts): Oyun performansını artırmak için .LAB dosyaları CD'lerden hard diske kopyalandıktan sonra "MAX_OPEN_FILES" mesajı ile birlikte çökme sorunu düzeltilmiş. Aşırı talep yüzünden oyundaki filmlere altyazı konmuş! Bunları Ctrl-T ile açıp kapatabilirsiniz (aynı şey oyunun geri kalanında da geçerli. *Not:* Bu komut, filmleri ana menüdeki "cut-scene viewer"dan seyrederken işe yaramıyor). Filmlerde bazı altyazıların gözükmediğini fark ederseniz, yazıların hızını artırmanız lazım, bunu da Options menüsünden yapabilirsiniz. *GFUPD101.ZIP*

Myth II v. 1.1 Windows Updater (Bungie): Bu yama, *Myth II*'nin tam sürümünün kurulum kaldırma (uninstall) programındaki büyük ama gizli bir hatayı düzeltiyor (eğer oyunu önerilenin dışında bir yere kurup sonra silmeye kalkarsanız, hard diskiniz de beraber siliniyordu!). Oyunu piyasaya çıkar çıkmaz aldıysanız (yani Bungie toplatmadan önce), bu yamayı kullanmadan oyunu silmeye kalkışmayın, özellikle de oyunu önerilen klasörden farklı bir yere kurduysanız. *MYTH2V11.ZIP*

*BU PATCH'LERİN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ!

Fifa 99 ile Multiplayer

Futbol, kuşkusuz dünyada ve Türkiye'de en popüler spor. Bu kadar dev bir kitleyi kendine hastalık düzeyinde bağlayan bir sporun, oyun arenasında da en çok oyuncu toplayan spor oyunu olması sürpriz değil... Elbette bu kadar satış potansiyeline sahip bir tür için firmaların yarış halinde olmamaları da imkansız. Gerçekten de pek çok oyun firmasının düzinelerce futbol oyunu olduğunu görmekteyiz. Ancak iş kalite, oynanabilirlik ve grafik başarıya gelince, yalnızca tek bir ismin ayakta kaldığını görüyoruz.

EA sports, spor oyunları piyasasını tam anlamıyla kontrolü altına almış durumda. NBA ve FİFA serileri kendi alanlarında tümüyle rakipsiz ve gerçekten de tüm yönleriyle diğer şirketlerin oyunlarından çok ama çok üstünler. Bir EA oyunu oynadıktan sonra bir başka oyuna, örneğin WLS 99 ya da SEGA'nın oyunlarına katlanmak gerçekten çok güç. *FİFA 99*'un yanında bu oyunlar tam anlamıyla "dandik" kalıyorlar.

Tüm üstün yanlarına karşın *Fifa 99*, hala kusursuz değil. Diğer özelliklerinde de ufak tefek kusurları bulunsa da en büyük yanlışı, futbol sahasını kullanışında. Bu, futbolu zevkli kılan en büyük ögelerden biridir. Büyük bir alanda oynanması ve dolayısıyla oyuncuya geniş bir oynama alanı bırakarak hareket serbestliği sağlanması, bu oyunda yansıtılamamış. Topu alarak oyuncunuza eş uzaklıkta bulunan iki rakip oyuncunun arasından geçmek söz konusu değil. Uzun pasların verimli kullanılması da olasılık dışında.

En korkunç tarafı ise "World Class" zorluk derecesi. "Esc" tuşunun yumruklandığı, mouse'un yerlere çalındığı ve evde yüksek sesle deliler gibi sövüldüğü bu korkunç modda oynamak akıl karı değil. En uyduruk takımın bile şahlandığı bu modun futbolla uzaktan yakından ilişkisi yok. Yapabildiğiniz yegane şey, tek ya da iki pasla ileride boş olan adamınıza topu aktarmak. Daha sonra da bu adamınızla çalım atıp (topu kaldırarak zıplamak, topun etrafında dönmek diğerleri zaten işe yaramıyor) kaleciyle karşı karşıya kalmak. Tüm oyun bu stresli hengame içinde geçiyor. En ufak bir konsantrasyon bozukluğu ya da kazara elinizin kayması, gol yemek anlamına geliyor.

Bu kanser edici döngüden bıkıp profesyonel zorluğa (ya da utanmadan "amatör"e) döndüğünüzde ise her gelene 7-8 atmaktan gına geliyor.

FİFA 99'da iyice pişip "World Class"ta da "yeneceğim sizi başka yolu yok" evresini atlattıktan sonra oyunda bir anlamda tıkanıp kalan oyuncu için tek yol, elbette ahmak bilgisayarın haksızlıklarla dolu oynayışına elveda demek ve bu kez de arkadaşlarınızla karşılaşmaya başlamak.

Mustafa Gökalp Balkaya



Fifa 99'un World Class modunda oynayıp kendinizi delirttiğiniz yetmedi mi? Oyunu kaldırıp atmak yerine bir de multi-player deneyin.

Fifa 99'da aynı bilgisayarda iki kişi oynayabildiğiniz için çok fazla zahmete girmeye gerek yok; ancak mouse kontrolüne Fifa'nın önceki oyunlarında yer verilmesine karşın bu versiyonda es geçilmesi bir joystick ya da Game-Pad kullanmayı gerektiriyor. Aynı bilgisayarda multi-player oynamanın tek sakıncası, penaltı atışlarında arkadaşınızın elini dikizleyip ona göre "plonjon" yapabilmeniz. Karşılıklı oynadığınızda bilgisayarın can sıkan oynayışı yerine sizi zorlayan ama asla kan kusturmayacak bir rekabet yakalayabiliyorsunuz. Böylece yeter artık diye kenara atmak üzere olduğunuz oyun yeniden canlanıyor. *Fifa 99*'un bir avantajı da maç süresini 4,6 ya da 8 dakika yaparak telefon faturasına çok yüklü miktarlar bayılmadan herhangi bir yerdeki arkadaşınızla modem üzerinden oynayabilmeniz. Bu şekilde oynadığınız bir oyunda eğer bağlanırken rakibiniz sizi aradıysa tüm seçimleri o yapacaktır, bu sırada birbirinize mesaj göndermeniz de mümkün. Böyle oynamanın en güzel yanı, attığınız güzel bir golü instant replay ile arkadaşınızın bilgisayarına kaydederek onlara hoş bir anı bırakabilmeniz (arkadaşınızın sizi aramış olması şartıyla). Karşılıklı oynarken kaçınılması gereken birkaç şey var: Bilgisayara karşı oynarken pek bir işe yaramasa da multi-player oynarken sürekli pas yapmak rakibinizi tamamen çaresiz bırakabiliyor (özellikle de iyi bir takımla oynuyorsanız). Bu ilk zamanlarda hoşunuza gidebilir; ama oyunu katlettiğinden fazla başvurmamak en iyisi. İkinci olarak da rakibinize kayarak girmemeye dikkat edin, özellikle de rakibiniz iyi bir oyuncuysa. Eğer gözü kapalı girerseniz kolayca çalım yersiniz ve sonrası malum...


Multi-player oynarken rakibinizin ayağına yapacağınız kontrolsüz müdahaleler, yarardan çok zarar getirir.

Dörtlü ve bilgisayara karşı oynamaya gelince eğer uyumlu olduğunuz bir arkadaşınız varsa aynı takımda oynadığınızda hayal bile edemeyeceğiniz estetik hareketler yapabilirsiniz. Ancak bana kalırsa "World Class" zorluğunda bir bilgisayara karşı aynı takımda yer alarak oynamak, uyumdan öte tek beden ve zihin olmayı gerektiriyor. Ve elbette ikiye iki karşılıklı takımlarda oynamak müthiş zevkli...

DUYURULAR

Uzun zamandır aklımızda bir *Fifa 99* turnuvası fikri dolaşıyor; ancak dergideki yoğun tempo, bu fikrimizi hayata geçirmemizi engelliyor. Ayrıca katılımın ne derecede olacağını da kestiremiyoruz. Anlayacağınız önerileriniz önümüzü açabilir. Bu arada *Fallout 2*'nin çözümünde emeği geçen Fırat'a da buradan teşekkürlerimi iletirim.

mustafa@pcgamer.com.tr

PCG

Dinazor Facialar

Her şey bir toz bulutunun evren denilen boşlukta yoğunlaşmasıyla başladı. Bu yoğunlaşma, çok küçük bir kütle haline gelip üzerinde biriktirdiği o büyük enerjiyle patladı, bu büyük enerji tekrar kütle haline ve daha sonra da şu an dünyamızın bulunduğu evrene dönüştü... Dünyada çeşitli kimyasal karmaşaları geçirdikten sonra ilk canlılar, gezegendeki büyük su kitlelerinin içinde köşe kapmaca oynamaya başladı. Sonrası malum dinazor denilen zibidilerin piyasaya çıkması...

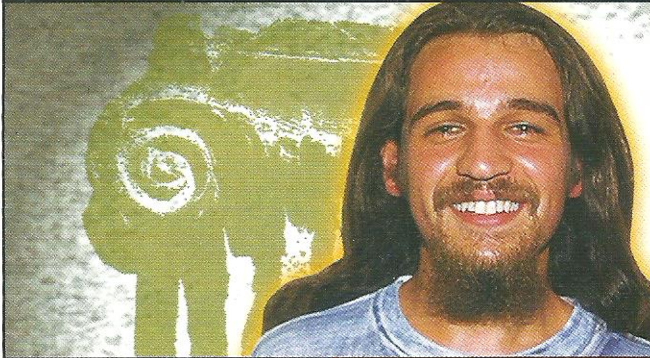
Günümüzde hala dinazorsuz yaşamanın ne kadar güzel bir şey olduğunu anlamamış insanlar var ki başımıza iğrenç dinazor oyunları çıkarıyorlar. Bu oyunların bu kadar hortlamasına neden, Jurrasic Park film serisidir. Belki de tüm sorumlusu odur; ama ben Güven ve Mustafa'dan da şüphe ediyorum; çünkü onlar, atalarının dinazor soyundan geldiğini düşünüyor ve onları günümüz dünyasına tekrar getirebilmek için çalışmalar yapıyorlar.

Evet, dinazor oyunları bu aralar karşımıza *Trespasser, Carnivores, Turok 2: Seeds of Evil* olarak çıkıyor. Tanrı bizi diğer dinazor oyunlarından korusun! İlk olarak bahsetmek istediğim facia daha önce üzerinde durmaya gerek duymadığım *Trespasser*. Bana göre üretici firma Dreamworks Interactive, oyunu adam gibi oynayabilmemiz için mükemmel bir sistem olmasına karar vermiş(!). Aynı zamanda multi-player özelliği de eklenmemiş. Dikkat çekici birkaç özellik olmasına karşın yüksek sistem gereksinimleri yüzünden orta karar bir bilgisayarla bu oyunu oynamaya kalkıştığınızda bu özellikler, işlemcinizi oldukça zorlayacaktır. Bu dikkat çekici özelliklerden biri oyunda kullanılan fizik modeli, oldukça gerçekçi bir fizik modeli kullanılmış bundan dolayı işlemciye ayrı bir yük biniyor. Diğer ilgi çekici özellik ise AI'lerin yapay zekasının üstünlüğü. Fakat bu AI'ler için kullanılan yapay zeka da işlemcinizi yiyip bitirecek. Anlayacağınız bu oyunu sağlam bir makineyle oynamazsanız pek keyif alamayacak hatta belki de hiç oynayamayacaksınız. Zaten birkaç zibidi dinazoru saçma sapan silahlarla öldürmek de fazla zevkli değil, çok bir şey kaçırmıyorsunuz.

Dreamworks Interactive'in bu saçmalığından sonra Action Forms'un çıkardığı *Carnivores*'e gelelim. Hiç olmazsa konusuyla biraz olsun *Trespasser*'dan daha iyi bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda bir nevi dinazor avcılığı yapıyorsunuz; fakat oyun *Deer Hunter* gibi bir avcılık simulasyonu değil, içinde aksiyon da var. Bu özelliklerinden dolayı *Carnivores*, avcılık simulasyonundan hoşlananlara ve aksiyonculara hitap ediyor. Oyunda bazı gerçekçi yönler düşünülmüş; dinazorlar sizi görebiliyor, duyabiliyor ve hatta kokunuzu alabiliyor. Eğer akşam yemeğine bir tane götürmek istiyorsanız, rüzgarın kokunuzu nereye taşıyabileceği ve yeterince kamufle olup olmadığınız konusunda emin olmalısınız. Tabii oyunda bu parametreler olunca işlerimiz biraz zorlaşıyor; fakat Action Forms'taki dostlarımız bunu da düşünmüşler; bu özellikleri kapatabilme gibi bir şansımız var. Böylece dinazorlara karşı olan kininizi rahatlıkla ortaya koyabilirsiniz; çünkü bunları kapadıktan sonra yapmanız gereken tek şey, adam gibi nişan almak. Oyunda avlayabileceğimiz yedi tür dinazor var. Hepsini öldürmek ayrı birer hüner gerektiriyor. Mesela Triceptors'leri öldürebilmek için onları kafalarından vurmak yeterli değil; gözlerinden, boyunlarından, veya enselerinden vurmanız gerekecek. Velociraptor'leri öldürebilmek için ışık hızındaki reflekslere ihtiyacınız olacak. Bu zibidileri öldürmek amacıyla birbirinden farklı ve ilginç yerlerde iz süreceksiniz. *Carnivores*'ta maalesef müzik yok, bunun yerine dinazorların çıkardığı ilginç efektleri dinliyorsunuz. Tabii her dinazorun sesi farklı; ama oyunda dinazorlardan çıkan sesleri duyduğunuzda, acaba gerçekleri nasıl ses çıkarıyordu diye sormadan edemiyorsunuz. Dinazorların sesleri tartışmaya açık bir konu; fakat silahların sesleri oldukça gerçekçi. Oyunda çok güçlü bir tüfek, yüksek teknoloji ürünü bir yay ve sniper gibi silahları kullanabiliyorsunuz. Bana kalırsa *Carnivores*, bu aralar ortalarda dolaşan en iyi dinazor oyunu; ama sonuçta bir dinazor oyunu...

Diğer dinazor faciamız *Turok 2: Seeds of Evil*. Bu faciayı bize Acclaim sunmuş. *Turok 2*'de birkaç güzel özellik var; ama bu özellikler, onu kendi türü içinde orta derece bir oyun olmasından daha ileriye götürmüyor. *Turok 2* güzel grafikleri, yaratıkların animasyonlarını ve silah efektlerini içeriyor. Düşmanlarınız için birkaç değişik ölüm animasyonu yapılmış; fakat bunlar oynadıkça tekrarlandığı için zamanla anlamını yitiriyor. Oyunda 20 değişik silahı kullanma imkanımız var. Özellikle lav silahı en etkileyicisi; bu silahla dinazor barbeküsü yapmak çok eğlenceli oluyor. AI'ler ise *Turok 2*'de sandığınız kadar salak değiller. Eğer elinizde iyi bir silah varsa sizden kaçmak için ellerinden geleni yapıyorlar; fakat elinizde aciz bir silah varsa bu sefer siz aynı duruma düşüyorsunuz. *Turok 2*, bize güzel grafiklerinin ve silahlarının yanında eski shooter'lardan fazlasını vermiyor. Dinazorsuz günlerde görüşmek üzere...

Kaan Polatoğlu



Bu oyunların bu kadar hortlamasına neden, Jurrasic Park film serisidir. Belki de tüm sorumlusu odur; ama ben Güven ile Mustafa'dan da şüphe ediyorum.

ENDEKS

1.) *Half-Life* (hala)
2.) *Requiem* (melek olmanın hiç bu kadar eğlenceli olacağını düşünmemiştim)
3.) *Heretic II* (bu elemanın yaptığı hareketlere hastayım)
4.) *Mortyr* (II. Dünya Savaşı'nı baştan yazın)
5.) *Carnivores* (dinazorlara ölüm)
6.) Gazelle (once upon a time)
7.) *Lords of the Realm II* (ben bu oyunu niye oynuyorum?)
8.) *Turok 2* (Half-Life'tan bozma bir oyun)
9.) *Trespasser* (dinazorlar Argggh!!!)

kaan@pcgamer.com.tr
PCG

Nerelerde kaldın ey selvi nazım HoMM3 ?

Babasının ölüm haberini alan Enroth Kraliçesi Catherine Ironfist, Erathia'ya doğru babasının cenaze törenine gitmek üzere yola koyulur. En kötüsüne hazırlandığından yanına eskort olarak savaş birliğini de alır. Erathia kıyılarına geldiğinde müttefik bir büyücü dostunun kulesinin yakılıp yıkılmış olduğunu görür. Erathia'nın düşman işgali altında olduğu açıktır. Derhal yerel orduları bir araya getirip başkente doğru sefere çıkar. Kurtardığı başkentte babasının doğal yollarla değil de zehirlenerek öldürüldüğünü öğrenir. Kraliçe olarak başa geçmiştir artık genç Catherine. Erathia'yı kurtarmak ve babasının katilini bulmak için savaşacaktır.

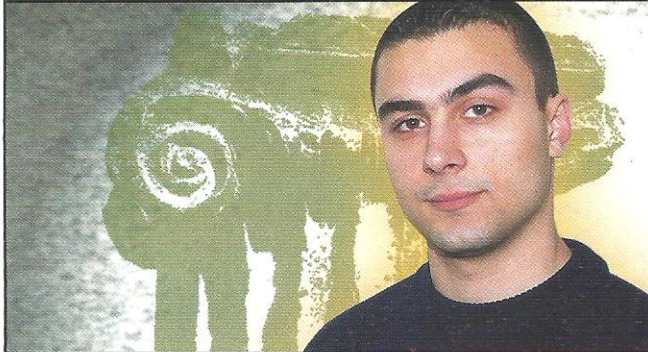
Herkese selam! Girişten de anlaşıldığı gibi *Heroes of Might & Magic III* (HoMM3) çıktı ve ben de hemen oyunla ilgili biraz bilgi, biraz strateji ve biraz da ipucu verebilmek için oturdum bilgisayarımın başına. Oyun hakkındaki ilk, son ve tek yorumum:"Adamlar yapmış!"

HoMM'i bilmeyenler için (pek mümkün değil ama) oyunu genel olarak tarif edelim: Erathia'nın engebeli ve tehlikeli arazilerinde kahramanlarınızı taktiksel olarak yönetiyor ve her bölümde değişik görevleri bitirmeye çalışıyorsunuz. Kahramanlarınız orduları eşliğinde haritayı dolaşıyor, artifact'ler arıyor, hazine peşinde koşturuyor ve başka ordularla savaşıyor. Yine kahramanlar şehirleri ele geçiriyor, buralardan birlikler alıyor, büyüler öğreniyor ve yeteneklerini geliştiriyorlar. Niye bütün işi kahramanlar yapıyor? Kahramandan başka bir şey yok mu bu oyunda? Yok! Çünkü oyunun adından da anlaşılacağı üzere kahramanlı bir oyun. Aslında bütün işi kahramanlar değil, siz yapacaksınız; çünkü onları siz yönetiyorsunuz. Antrenman için şövalyenizle siz dövüşeceksiniz veya çalışması gerektiğinde büyücünüzü siz çalıştıracaksınız. Kahramanlarınızın karınları tok, altları kuru olduğunda daha iyi dövüşürler, bunu unutmayın! Neyse, bu kadar geyikten sonra biraz da işimize bakalım. *HoMM3* 'information center' konumuna geri dönelim.



Biraz daha sabırlı olabilirseniz *Baldur's Gate*'in baharda çıkacak olan expansion'ına kavuşabilirsiniz.

Ahmet Hesapçı





Güzeller güzeli Catherine... Hiç de fena görünmüyor, değil mi?

...kraliçe olarak başa geçmiştir artık güzel Catherine. Bundan sonra Erathia'yı kurtarabilmek ve babasının hain katilini bulmak için savaşacaktır...

Yenilikler

Oyundaki en temel yenilik tabii ki Town ve Hero Type olayı. Her Town'dan biri güç, diğeri de büyü kahramanı olmak üzere iki çeşit kahraman çıkartılabiliyor ve bu da toplam sekiz çeşit Town üzerinden on altı kahraman ediyor.

Diğer önemli yeniliklerden birkaçı da şöyle : Toplam 128 artifact, 4 okula bölünmüş 64 büyü ve 118 yaratık çeşidi var. Savaş alanı artık 15*11 hex (%67 artış) olmuş. Yeni ve daha büyük haritalar, daha güzel grafikler (800*600, 16bit) ve daha birçok yenilik...

Strateji

Oyunu nasıl oynayacağınız size kalmış; ama biraz taktik veya birkaç ipucu da fena olmaz hani... Bilgisayarı aptal edin, arkadaşlarınızı çıldırtın, en kısa zamanda güçlenin. Bu taktikler sizin için:

Erken saldırın! Biraz güçlü bir hero yapar yapmaz gidin ve en yakındaki boş kaleyi alın. Kaleyi savunmasız bırakıp başka bir kale için yola koyulun. Düşman en yakındaki boş kaleye saldıracaktır. Aldığınız kalenin yakınına geldiklerinde kale içindeki bütün yaratıkları alın. Düşman, kalesini geri aldığında ordusunu genişletemeyecek ya da ölenlerin yerine yenilerini alamayacak. Siz bu arada kendi kalenizde yeni bir süper kahraman hazırlamaya başlayın. Bilgisayarın ilgisi, diğer kahramanın alıp

boş bıraktığı kalelere yönelecektir. Bilgisayar, bu kapkaç oyunu sırasında zayıflarken siz de güçlenecek ve böylece hiçbir zaman kendi kalenizde rahatsız edilemeyeceksiniz.

Yaratıklarınızı almanız gereken en son ana kadar satın almayıp saklayın. Bu birkaç açıdan önemli. İlk olarak yaratıklara vereceğiniz para ile sonradan daha çok, daha güçlü yaratıklar çıkarmanızı sağlayacak binaları yapabilirsiniz. Yaratık satın almaktansa yaratık çıkaran binaları yapmak daha mantıklı. Tabii ki bunda bir denge söz konusu. Eğer hiç savaş gücünüz olmazsa oyunda ilerleyemezsiniz. Kullanacağınız veya ihtiyacınız olan üniteleri alın. İkinci olarak da bazı ünitelerin upgrade'lerini yapacaksanız onları satın almayın. Satın alınanları upgrade etmek için tekrar para ödüyorsunuz. Ama eğer o ünite alınmadan kalede beklerse, upgrade'i bedavaya getirebilirsiniz. Örnek olarak walking dead'leri verebiliriz. Eğer bunlara ihtiyacınız yoksa zombie'ye upgrade edene kadar bekleyin. Daha sonra bunları zombie olarak alabilirsiniz.

Daha önceden de bilinen Armageddon Combo'su şimdi Gold Dragon'lar, Fire Elemental'lar ve Efreet'ler ile yapılabiliyor. Armageddon, bir fire (ateş) büyüsü ve bu yaratıklar da 'immune to fire' yani ateş büyülerinden zarar görmüyorlar. Armageddon alandaki herkese zarar veriyor ama sizin yaratıklarınız 'immune to fire' olduğundan bir şeycik olmuyor onlara. Karşı taraf dağılıyor tabii ki. Bu bayağı şeytani bir taktik. Multiplayer oynuyorsanız saç baş yolmanıza neden olabilir.

Earth Magic ile çok iyi büyüler geliyor. En iyi damage (hasar) büyüleri olan Meteor Shower ile Implosion ve tabii ki çok önemli olan Town Portal gibi. Hatta başlarda Expert Shield bile çok işe yarayabilir. Ama yüksek level'lara çıkmadan pek bir şey beklemeyin Earth'den.

Bu bir taktik değil ama zevk için yapılabilir. Garip bir şekilde eğer 1000 damage verebiliyorsanız ve kalenize saldıran düşmanın uçan veya range attack kullanan ünitesi yoksa catapult'u patlatın. Düşman içeri girip ünitelerinizi öldüremeyecek, kulelerin atışlarına yenilecek, kaçacak veya pes edecektir. Aslında bu hiçbir zaman yapılmaz; çünkü eğer 1000 damage verebiliyorsanız savaşmak isteyeceksinizdir. Yine de yüksek dereceden Implosion yapabilen bir büyücünüz varsa ve canınız da biraz eğlenmek istiyorsa bir deneyin.

Artifacts

Toplam 128 artifact var. Bunlardan gözüme çarpan bazıları şunlar:

The Grail: Ultimate Artifact'in yerini almış. Eğer bir şehre taşınırsa o şehrin tipine bağlı olarak sahibine önemli avantajlar sağlayacak bir bina yapmasını sağlıyor.

Titan's Gladius: Attack +12, defense -3 veriyor.

Sentinel's Shield: Defense +12, attack -3 veriyor.

Thunder Helmet: Knowledge +10, power -2 veriyor.

Titan's Cuirass: Power +10, knowledge -2 veriyor.

Endless Sack of Gold: Günlük altın gelirini 1000 adet artırıyor.

Orb of Inhibition: Combat sırasında spell cast etmeyi engelliyor.



Grafikler oldukça güzel gözüküyor; ama dikkat ederseniz çok detaylı olmadıklarını anlayabilirsiniz.

Shackles of War: Combat sırasında her iki tarafın da çekilmesini ve kaçmasını önlüyor.

Helm of Heavenly Enlightenment: Dört primary skill'e +6 veriyor.

Sword of Judgement: Dört primary skill'e +5 veriyor.

Recanter's Cloak: Level 3 ve üssü büyüler combat sırasında yapılamaz.

LARP

Şimdilik bu kadar *HoMM3* yeter. Biraz da dertleşeyim sizlerle. Çoğunuz masaüstü FRP'yi ya bir şekilde duymuşsunuzdur ya da aktif olarak oynuyorsunuzdur. Peki ya LARP (Live Action Role Playing)? LARP (live da denebilir) ayakta, masada, yatarak, koşarak, uyuyarak, yemek yiyerek, dans ederek, gülerek, ağlayarak, kavga ederek yani sadece roleplay yaparak oynanan bir oyun. Zarlara, kitaplara gerek yok, roleplayer ve konu yeterli. Bu tür oyunlar genellikle büyük mekanlarda otuz kişiden fazla oyuncuyla, üç dört Game Master yönetiminde, kostüm giyilerek ve dekor hazırlanarak oynanır. Game Master'ların kendisi de oyunun içindedir. Oyunu oyun dışına çıkıp yönetmezler, bizzat oyunun içinde de yer alarak yönlendirmeye çalışırlar. En anlaşılacak tarifi ile seyircileri de oyuncu olan ve oyuncuların ellerinde belirli bir yazılı metin bulunmayan tiyatro oyunu diyebiliriz. Her ne kadar live'ı tiyatroya benzetmek pek hoşuma gitmese de anlaşılması için kullanılabilecek başka bir tanım düşünemiyorum. Emin olun ki çok değişik bir olay. "Anlatılmaz, yaşanır!" desem herhalde durumu biraz olsun açıklayabilirim.

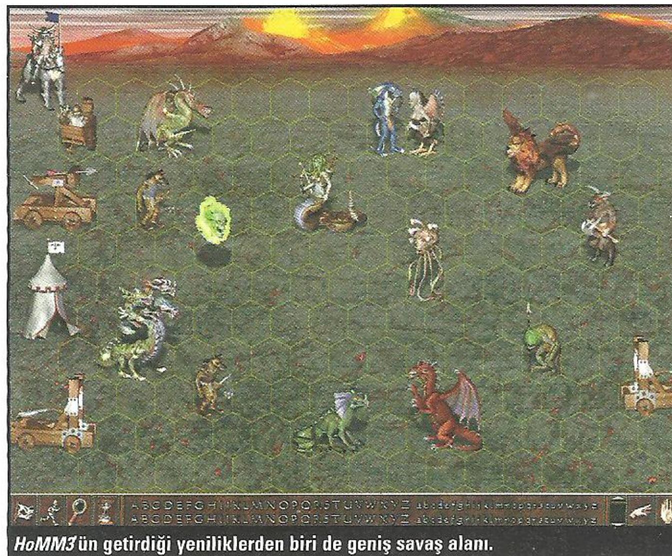
Gelelim dertleşeceğim konuya... Türkiye'de oynanan live sayısı çok çok az. Bunların sebepleri ortada aslında. Yer bulma sorunu, kostüm bulma sorunu ve oyuncu bulma sorunu. Live'ı öyle bir gecede hazırlayamazsınız. Aylarca oturup konuyu tasarlamanız gerekir. Bir kere sayıca fazla olan oyuncular için bir ortam hazırlanmalı. En önemlisi de kimsenin "Bunlar burada ne yapıyorlar? "demeyeceği bir mekan bulunmalı. Bunları aşmak için belki biraz zaman biraz da çaba gerekiyor. Şu ana kadar oynanmış çok güzel oyunlar var; ama sayıları iki elin parmaklarını geçmiyor. İleride çok daha güzel oyunlar oynanacağına inanıyorum. Gerçi şimdiden birkaçının haberini aldım, umarım bunlar sadece proje aşamasında kalmazlar. Eğer imkanınız varsa mutlaka bir live tecrübesi edinin derim. Hatta oynatabiliyorsanız oynatın (beni de çağırın, hehe!).

Yazımı ufak ama önemli bir haber ile bitirmek istiyorum: Baharda, büyük bir olasılıkla sonuna doğru, *Baldur's Gate* için *Tales of the Sword Coast* adında bir expansion çıkıyor. Şöyle bir screen-shot'ına bakın da ağzınız sulansın.

Görüşmek üzere!

ahmet@pcgamer.com.tr

PCG


HoMM3'ün getirdiği yeniliklerden biri de geniş savaş alanı.

Büyük Oyun

Ülkemiz büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca, biraz isteksiz de olsak hepimiz, sahnenin bir yerinde, bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Küçük topluluklar olarak, birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek günlük oyunlarımıza başlarız."*

Geçen ay olduğu gibi bu ay da başlangıç noktamızı geçmiş tarihten seçiyoruz ve yine bilmediğimiz bir geleceğe doğru şüpheli adımlarla ilerlerken biraz olsun önümüzü aydınlatmak için yaşadıklarımızı hatırlamaya çalışacağız. Bu esrarengiz yolculukta koltuk kardeşliği yaptığımız herkese merhaba!

Merhaba, çünkü bu köşe bir buluşma noktası, buluşmanın konsepti 'oyun', katılımcıları 'oyuncu', bir adım öne çıkıp ıkına sıkıla oturumu açan da yine bir oyuncu olarak *Civilization*'daki adıyla S.Loser. Bu oturumun konusu ise -bildiniz- *Civilization*. Ancak *Civilization* ve bu sayfada yazılanlar, *Alpha Centauri* sistemine girmeye hazırlananlar için sadece bir referans olacaktır. Açıkçası uzayda yaşam dünyadakine pek benzemiyor; ama insanoğlunun ihtiraslarını, zaaflarını, ihtiyaçlarını ve hükmetme arzusunu göz önüne alınca, biçimler değişse de yapacaklarınız aynı çizgide gelişiyor.

Zaten oyun derken sadece gözleri kıpkırmızı oluncaya kadar bilgisayar başında insanları esir eden şeyden bahsetmiyorum, oyuncu dediklerim de sadece o vampirlerle sınırlı değil. Ben oynamaktan bahsediyorum, bir yapay zekaya ya da sanal düşmana karşı olunmadığı zamanlar da var. Sizi, kendinize ya da başkalarına karşı oynadığınız oyunları konuşmaya davet ediyorum. Ama yine de sözüm, daha çok koltuğundan kalkmadan tarih yazanlara.

Hiç sabahın altıbuçuğunda, sizin kurduğunuz ya da cengaver ordunuzun fedakarlıklarıyla ele geçirdiğiniz şehirlerinizin, size hizmet eden mutlu, zengin ve kalkınmış halkının, daha da gelişmiş bir topluma ulaşmak için ürettiği uzay geminizi, evrenin derinliklerine doğru fırlattınız mı? O anda hissettiğiniz şey artık sadece bir oyunun parçası değil. Ya da siz artık oyunun bir parçasısınız...

"Rüyalarımızı gerçekleştirmeye çalışmamalıyız. Gerçekleri rüya yapmalıyız."

Bilgisayarı kapattınız,

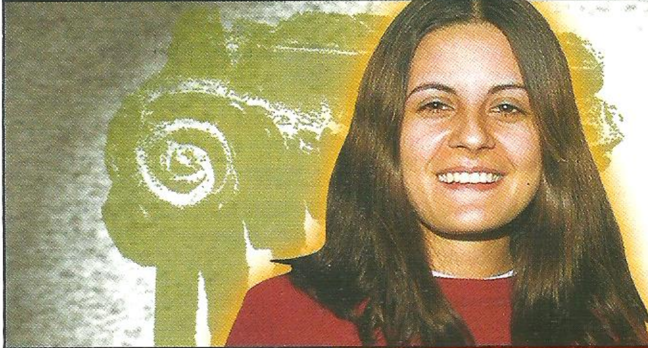

Tüm o çabalar bu topraklara ulaşmak içindi. Şimdi insanlığın kaderi *Alpha Centauri*'de yazılıyor.

ep durumuna geçersiniz sonunda.

"Sizleri uyarıyorum! Gerçekler sizden yana değildir! Bu oyuna gelmeyiniz!"

Haritanızın her turn bi-

Serpil Ulutürk



artık dışardaki dünyaya bulaşma vakti geldi. Şimdi şehr-i İstanbul dünya haritanızdır, siz yürüdükçe o harita açılır. Bir köy basarsınız: İki öğrenci bileti, bir gazete. Otobüse binersiniz, gittiğiniz yolun kaç turn'de tamamlandığını hesaplamaya çalışırsınız. Önünde, ayakta dikildiğiniz koltuk boşalır, yanınızdaki düşmanla biraz itişir, burayı kaparsınız (tabii adam fortify olmuş bekliyorsa, o zaman durum değişebilir). Oturduğunuz yerden denize takılır gözünüz, buradan elde ettiğiniz yiyecek, üretim, ticaret gelirlerini hatırlayıp daha bir rahatlıkla yayılırsınız tahtınızda. Halkınızı bir kıtadan diğerine taşıyan Transport' unuzu görür gülümsersiniz, kimileri ona Beşiktaş vapuru der halbuki. Ayakta duran yaşlı bayanın, bakışlarıyla gönderdiği elçiye yakalanmamak için (ve tabii sabahlamanın verdiği bitkinlikle) sle-

> Ben oynamaktan bahsediyorum, bir yapay zekaya ya da sanal düşmana karşı olunmadığı zamanlar da var.

raz daha değiştiğini görürsünüz, bir bakarsınız burnunuzun dibinde bir düşman birimi türeyivermiş. Önce derdinizi yumuşak bir üslupla anlatmaya çalışırsınız, bu onlar için genellikle kolay lokma olduğunuz anlamına gelir, meydan okurlar. Her zaman sizden isteyecekleri bir şey vardır ve vermeyi kabul etmezseniz sizi yok edeceklerini söylerler. Burada haklılığın hiçbir karı yoktur, güçlü olan kazanır (sayın sivilizasyon oynamazlar, buraya kadarki kısım her kahve falının en garantili muhabbetidir; çünkü herkesin başına böyle şeyler gelir, siz de bilirsiniz); ama oyun bilinciyle hareket etmenin güzel yanı kaybedecek hiçbir şeyiniz olmadığını bilmektir. Ve yaman bir çelişkinin parçası olarak bu bilinç, size kaybetmek istemeyeceğiniz birçok şey kazandırır, ta ki siz onları kaybetmemek için oynamaya başlayana kadar...

Haritanız gibi siz de değişkensinizdir. Duruma göre bir savaşçı, bilim adamı, diplomat, Elvis ya da bir anarşist olabilirsiniz; ama genellikle bir uygarlığın lideri olduğunuzu hissedersiniz. Ve sizin dışınızdaki her şey... onlar da;

"Ah ne olurdu onlar da gerçek dışı birer oyun olsalardı! Onları, yeni baştan, istediğim gibi oynayabilseydim! Oysa bunların hepsi bana oynanmış birer oyun. Sizin gibi gerçek dışı güzelliği yok hiçbirinin."

* Tırnak (") içindeki yazılar Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar isimli romanından alınmıştır.

serpil@pcgamer.com.tr

PCG

Blade Runner

Sanırım benim kuşağımdan olan herkes 80'li yıllara damgasını vurmuş bir bilim kurgu olan *Blade Runner*'ı hatırlayacaktır. Ridley Scott yönetiminde sıra dışı bir Harrison Ford seyretmiştik. İşte şimdi 'kopyaları' avlama sırası sizde.

Westwood Studios tarafından çıkarılan bu action/adventure, uyarlandığı filme sadık kalan sayılı oyunlardan biri. İsterseniz önce biraz senaryoyu hatırlayalım: Zaman 2019, yer Los Angeles. Kahramanımız Ray McCoy (filmde Rick Deckard idi) şehri cehenneme çeviren insan kopyalarını 'emekli' etmekle görevli bir Blade Runner (bir tür kelle avcısı diyebiliriz ama karizmatik olanlarından). Üretildikleri dönemlerde etinden sütünden yararlanılan bu kopyalar daha sonraları sapıtıp baş kaldırıyorlar. Çoğu ele geçirilip devre dışı bırakılmasına rağmen zeki olan birkaçı şehirde kaybolmayı başarmışlar. Sizin de göreviniz (tabii eğer kabul ederseniz) bu kopyaları bulup isyanın gizini çözmek.

Oyunun kontrolü çok basit (hatta yok gibi bir şey). Sol tıkla istediğiniz yere gidip objelerle interaktif ilişkiler kurabiliyor, sağ tıkla ise silahınızı çıkarıp nişan alma moduna geçiyorsunuz. Oyundaki aksiyon sahneleri genellikle kopyalarla ani karşılaşmalarınızdan oluşuyor. Çok zorlayıcı olmasalar bile yine de sizi 'save'lerinize geri döndürebiliyorlar. Oyunda daha çok yapacağınız sorgulamalar önem taşıdığından bir 'inventory' iniz yok. Sorgulayacağınız karakterler realtime hareket edebildiklerinden bir gördüğünüz yerde bir daha görmeniz zor. İşte bu yüzden zamanlamaya çok dikkat etmelisiniz. Unuttum diye kasılmamanız için edindiğiniz bilgiler bir tür el CPU'suna kaydediliyor. Gelelim grafiklere!

Güven Çatak



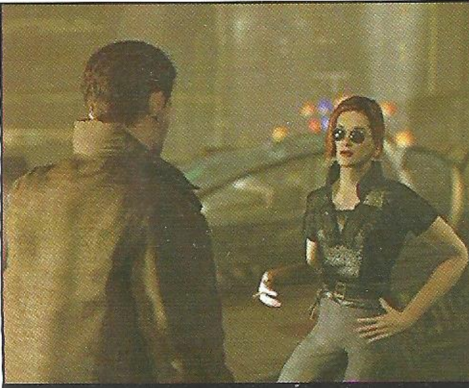
Film kalitesindeki modellemeler Vangelis'in müziğiyle birleşince gerçekten görülmeye değer ara demolar ortaya çıkıyor. Oyundaki atmosfere genellikle kıvılcımlarla bezenmiş yağmur hakim (filmdeki gibi). Oyun içi grafikler biraz *King's Quest: Mask of Eternity*'i andırıyor. Bütün bunların yanı sıra bence oyundaki şiddetin şiirsel bir görselliği var. Sert şiddet sahneleri çok estetik kamera açılarıyla görselleştirilmiş. Ayrıca oyunun birçok farklı sona sahip olması sizin her seferinde oyuna bir şans daha tanımanızı sağlıyor. Ama bence bütün bu makyajın altındaki oynanabilirlik biraz zayıf kalmış. Örneğin Last Express de karakterlerin eş zamanlı hareket edebildiği sorgulama üstüne kurulmuş harika bir oyun. Oyunun başında trene kaçak binip bir cesetle karşılaştığınız zaman benim ilk aklıma gelen cesedi çek-yatın altına saklamak veya pencereden dışarı atmaktı. Hatta oyunun böyle vahşice düşüncelere izin vermeyeceğini düşünmüştüm. Sonra bir de baktım ki her iki eylemimi de gerçekleştirebiliyorum. Cesetten kurtulup kompartımandan çıktıktan bir süre sonra bir çocuk annesine trenden birinin atıldığını söyleyince bir kez daha şaşırdım. Yani oyundaki kurgu sizi gerçekten havaya sokuyor. Oynanabilirliğin yanında dönemin atmosferinin oyuna yansıtılması da oldukça başarılı (I. Dünya Savaşı'nın patlak vereceği zamanlar). Mesela tren kalkarken gideceği yerler arasında İstanbul'un 'Constantinopol' olarak anons edilmesi ilginç bir detay. Ayrıca oyun içi grafiklerdeki karakterler gerçek oyuncuların kamera karşısına geçip rol kestikten sonra animasyon ortamına sokulmasıyla elde edilmiş. Oyun sadece bir cinayet çözümünden ibaret değil. Aşk, entrika, politika... Hepsi bu oyunda var. Yeter ki siz araştırmacı ruhunuzu ortaya koyun. Tabii bazı arkadaşlarımızda böyle bir kapasite olmadığından bu tip oyunlar karşısında aciz kalıyorlar. Bahsettiğim kişilerin Mustafa'yla Kaan olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Onlar varsa yoksa birbirlerini kessinler biçsinler. Dergiyi mezbahaya çevirdiler. Arada sırada 'okeye dördüncü lazım' diye beni de çağırıyorlar ama bir adventure oyuncusu asla bir shooter'la zaman kaybetmez!

Eğer bu aralar bu tip adamlarla uğraşarak zaman kaybetmiyorsanız bu iki oyuna mutlaka bir göz atın. Görsellik arayanlar *Blade Runner*'a, oynanabilirlik arayanlar ise *Last Express*'e öncelikle bir baksınlar. Görüşürüz...

guven@pcgamer PCG



Bütün bu insanlar sizin için toplanmışlar. Yanlış bir şey yapmadan o kulak karıştırıcısını yere bırakın.



Dergimizin sekreteri Crystal Steel ile tanıştınız mı? *Blade Runner*'dan teklif aldığını duyduk.

Zaman 2019, yer Los Angeles. Kahramanımız Ray McCoy, şehri cehenneme çeviren insan kopyalarını 'emekli' etmekle görevli bir Blade Runner.

İnce Kırmızı Bir Savaş

Strateji oyunlarını sevdiğimden pek çok kişi savaş filmlerini de sevdiğimi düşünür. Aslında hiç sevmem. Kahraman Amerikan askerinin sonunda herkesi öldürüp bütün rehineleri kurtardığı, biyolojik silah fabrikasını havaya uçurup kötü generali öldürdüğü, bu arada aşkların en güzelini yaşadığı filmler beni sıkar. Elbette film tarihinde Full Metal Jacket gibi istisnai örnekler de var. Ancak tüm savaş filmlerinin ancak yüzde biri güzeldir. Her ne kadar bir Holywood yapımı olsa da geçen hafta gittiğim bir film, içimde düğümlenip kaldı. İşte o, yüzde bire giren bir film diye düşündüm başta. Ama sonra izlediklerim beni filmden uzaklara bilgisayarımın başına götürdü. Oynadığım savaş oyunları bir bir filmin içinde yer buldu ve stratejilerimin sonuçları filmin görüntülerinde hayat buldu.

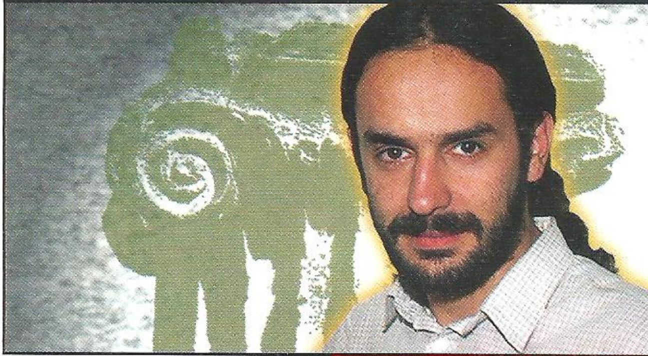
İnce Kırmızı Hat filmini hala izlemediyseniz gidip görün. Burada filmi anlatmanın bir anlamı yok. Eğer siz de savaş oyunlarına meraklıysanız belki benim hislerimi paylaşırsınız. Ama izlemeyenler için tek cümleyle özetleyelim: Her askerin kendi kişiliği ve kendi savaşı olduğu üzerine gerçekçi sahnelerle dolu bir film. Beni rahatsız eden bugüne dek oynadığım tüm savaş oyunlarının ne kadar yavan ve günahkar olduğunu farketmeme yol açması.

Filmi izlerken sürekli olarak oynadığım Close Combat'lar gözümde canlandı. Askerleri sağa sola yollardım. Elbette ki ölmemeleri için elimden geleni yapardım. Ama yanlış bir hareket sonucu bir makinelinin menziline soktuğum askerler benim için sadece güç kaybıydı, sayıda eksilmeydi. İnce Kırmızı Hat'ta o adamların gerçekte nasıl öldüğünü gördüm. Bir kere düştükten sonra bir daha kalkamayan onca askerin yaşamlarına tanık oldum.



Geçmiş günahlarımdan bir örnek. Bir demiryolunu ele geçirme mücadelesi... Benim kaybım daha az, ama bunun ne önemi var ki!

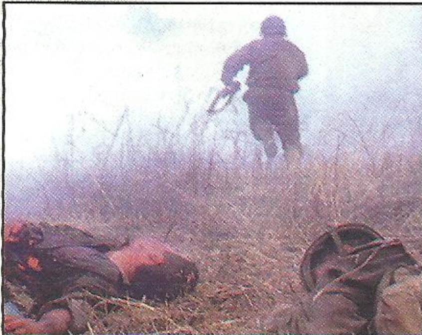
Tuğbek Ölek



Hem de bugüne dek görmediğim bir gerçeklik ve netlikte.

Kendimi birden ağzında sigarasıyla gemiden uzaktaki savaşa öylesine bakan General ya da menzilin dışından insanlara kendi egosu uğruna ölmelerini emreden Albay gibi hissettim. Yanlış da değildi bu. Benim yaptığımda onlarınkinden hiç farklı değildi. Monitörün başında çok uzaktaki o küçük yaratıkların yaşamları umrumda olmadan emirlerimi yağdırıp duruyordum.

Ayrıca bugüne kadar hiçbir strateji oyununda askerlerin ikonun ötesinde işlenmediğini bunların karakterlerinin olmadığını da gördüm. Evet *Myth* veya *Commandos*'da az çok karakter bulabilirsiniz. Ama bunların hepsi yüzeysel şeyler. Asla bir insan değil onlar. Hep bir piyon; ama artık bu oyunlara satranç varyasyonları demek saflık olur. Artık onların da doğması ve büyümesi gerek. Benim yönettiğim savaşlara ancak o zaman katılmalılar. Havadan gelen yaşamlar havaya gidiyor. Ve bu artık beni huzursuz ediyor.


Oyundaki görüntüler buna hiç benzemiyor değil mi? Peki bu kadar ürkütücü bir 3D shooter var mı?

Şimdi kafama hep şu soru takılıyor: 21. yüzyılın kaç generali çocukluğunu Close Combat ya da Peoples General gibi oyunlarla geçirecek?

Şimdi masamın üzerinde *Close Combat III* duruyor. Ama içimde onu yükleyip oynamak için bir istek yok. Kendimi *Heroes of Might and Magic* ve *Alpha Centauri* gibi konudan bir parça daha uzak oyunlarla oyalıyorum. Ama o orada duruyor. Kutusunun içinde bir günah kitabı gibi sinsi sinsi benim direncimin kırılıp onu elime alacağım, günah altarıma yerleştirip next tuşlarına art arda basacağım günü bekliyor. Orada tam masanın üzerinde duruyor. Ama bütün ağırlığı omuzlarımda. O beni biliyor ve ben de onu.

Şimdi kafama hep şu soru takılıyor. 21. yüzyılın kaç generali çocukluğunu *Close Combat* ya da *Peoples General* gibi oyunlarla geçirecek? Eğer savaş oyunlarında asker heba etmenin rahatlığına alışırlarsa savaş meydanları da masaüstü generalleriyle mi dolacak? Ben zararsızım, bizler zararsızız. Sanal savaşların generalleriyiz. Bu yüzden bizim için çok kolay askerleri ileri sürmek. Ama ya geleceğin generalleri de gerçek savaşla sanal olanı ayırt ede-



Bir mevziyi ele geçirmenin bedeli hiç de küçük değildir. Hele yanlış bir adım atıp adamlarınızı boşu boşuna ateşe attıysanız.


Bir tepenin ele geçirilmesi genellikle böyle bir şeydir. Dumanlı ve kanlı!..

mezse, ölen askerlerin onlar için bir bilgisayar oyunundakilerden bir farkı olmazsa? Şöyle diyelim *Civilization*'da bir düşman, şehri topa tutarken ve şehrin rakamı gitgide düşerken kaçımız insan öldürdüğümüzü düşündük. Ama yaptığımız bundan başka bir şey değildi. O rakamın şehrin nüfusunu gösterdiğini ve bir şehrin 20'den 10'a düşmesinin milyonlarca cesetten başka birşey ifade etmediğini hepimiz biliyorduk. Peki ya geleceğin generalleri de böyle yaparsa... Yani bir şehri bombalarken nüfusun azalıyor olmasından zevk alırlarsa?

3D shooter'lar fazla şiddet içeriyor, ortalıkta çok fazla kanlı oyun var gibi saçma tepkilerle ortaya çıkıyor insanlar. Halbuki bir 3D shooter'ın amaçsızca öldür diyen mantığı, bir savaş oyununun amacına ulaşmak için ne gerekiyorsa yap diyen mantığının yanında hiç de şiddetli görünmüyor bana. Bizi kendimizden geçiren şey duvarlara sıçrayan kan değil, içimize işleyen bencillik. Ve ne yazık ki dünya bu gerçek etrafında dönüyor, biz o oyunları oynasak da oynamasak da. Ve dünyadaki en büyük facialar cinnet geçirip silahla sokağa fırlayanlar değil, soğukkanlılıkla "saldır!" emri verenler yaratıyor.

Biliyorum ki bir süre sonra *Close Combat III*'ü oynayıp bitirmiş olacağım ve bu bir çelişki bile olmayacak. Çünkü bizler sanal bir savaşın sanal generalleri olarak kalmaya devam edeceğiz. Sinsi planlarımız sadece ikon askerleri ölüme taşıyacak ve biz televizyondan naklen yayınlanan savaş görüntüleri karşısında ürpermeye devam edeceğiz. Sonra birileri o savaştan da bir bilgisayar oyunu çıkaracak, biz de o ürpertiyi hiç hissetmemiş gibi alıp oynayacağız. Çünkü dediğim gibi o ürpertinin bu dünyaya kattığı hiçbir şey yok. Evet sevgili okuyucu, masaüstü generaliniz bu ay çocukluğundan bugüne yönettiği tüm savaşların günahını ortaya döküyor. Belki de işlediği en masum günahla yüzleşiyor. Aslında en çok adamı biz öldürüyoruz. Ve en çok ölen de biziz, en tehlikeli olan da... Bizi kim dizginleyecek? Yaşadığımız yüzyılda artık bazı şeyleri geri getirmenin mümkün olmadığını biliyoruz. Dünyanın ancak Rambo gibi eli kanlı kahramanlar üretebileceğine, Superman gibi iyi huylu, öldürmeyen kahramanların gerçekliğinin ise ancak başka bir dünyaya aitse mümkün olduğuna inanıyoruz. *2001: Space Odyssey*'in, 2001'e bu kadar yaklaşmışken hala imkansız olduğunu ve bunun sadece teknolojik yetersizliklerden kaynaklanmadığını, asıl sebebin insanoğlunun ufkunu genişletmek için ayırdığı zaman, enerji, para ve isteğin asla kendini yok etmek için harcadıklarına yetişemediğini biliyoruz.

Belki artık gerçek oyunlar yapmanın vakti geldi. Belki ileri sürdüğümüz ilk iki asker kulaklarımızda patlayan bir çift tüfek sesiyle yıkıldığında gözlerimizi bir öküzün gözleri gibi açacak, boğazımızı düğümleyip en uzun yutkunmamızı boğazımızın başından ta midemize kadar kanırta kanırta dantel gibi işleyecek oyunlara ihtiyacımız var. Belki madem güçsüz düştü bari haritayı açsın diye bir aptal gibi düşmanın koynuna bıraktığımız zavallı askerimiz yere düştüğünde günahımızı yüzümüze çarpacak bize o aptal oyun cingıllarını değil önce ölen askerin sonra ailesinin ve sevdiklerinin çığlıklarını çalacak bir oyuna ihtiyacımız var. Belki savaş oyunlarını hak ettiği üzere 3D shooter'lardan daha kanlı ve vahşi yapmak gerekiyor. Ama insana zevk veren, "carnage, carnage" diye anırtan bir vahşet değil. Gerçekten ölümün klavyedeki elleri titreten yüzünü veren bir vahşet. Pişman eden utandıran bir vahşet!

Biliyorum asla böyle bir oyun yapmayacaklar. Yapsalar da insanların çoğu zevkle heyecanla oynayacak. Amacı benim istediğim gibi olsa da pek anlayan olmayacak.

Şu an benim için çok sıkıntılı. Şu an benim için yas. Bugüne dek ölen tüm askerlerime ve onların öldürdüğü tüm düşmanlarıma yas tutuyorum. Ama dediğim gibi bu da geçecek, ben masaüstümde generalliğime devam edeceğim ve bu bir çelişki bile olmayacak. Zaten bunu daha önce de yaşamıştım. Üzerinden tank geçmiş bir Irak askerinin resmini görmüştüm. O zamanlar *Dune*'da düşmanları harvester'la ezmeye bayılırdım. Adamın üzerinden geçerken hep "pırt" diye bir ses çıkardı. O resmi gördüğümde kulaklarımda kırılan kemiklerin, ezilen etlerin ve boğaza dahi ulaşamayan bir hırıltının sesleri yankılanmıştı. Ah zavallı asker. "Pırt", "pırt" işte senin sonun bu.

Savaş oyunları tehlikeli oyunlar. Bilgisayar dünyasının yanlış ellerde felaket yaratabilen'i savaş oyunları. Belki de ben fazla duygusal davranıyorum. Belki fazla abartıyorum. Yo... belki değil, kesinlikle öyle. Ama sanal da olsa soğukkanlılıkla bir insanı ölümüne yollamak, hiçbir vicdanın kavrayabileceği bir olay değil.

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG


İşte sevgili General ve sevgili Albay. Onlar da bizim gibi oyuncular. Tek farkları kaybettiklerinde oyunu baştan oynayamıyorlar.

Gidiyorum Dönmem Bahardan Önce...

Sevgili *PC GAMER* okuyucuları, öncelikle kısa devre yapmış yanık kablo kokulu şahsiyetinizin (ki en sevdiğim kokudur, üstüne tanımam) hatırını sorar, büyüklerimin ellerinden, küçüklerimin gözlerinden, yaşıtlarımınsa yanaklarından öperim...

Eh, başlıktan da anlayabildiğiniz üzere bi gidiş mevzuubahis... Sanal alemde yaptığım onca yolculuktan sonra şimdi de banal alemde bi uçuş gözüküyor falımda 3 vakte kadar... Aslında elinizde tutmakta olduğunuz bu dergiyi okurken siz, ben çoktaaannn gitmiş olacağım... Uzuuun uzun oturup kalkıp düşündükten sonra dedim ki; "Bu Mistır Sıpağın gelip beni alacağı falan yok... Kaderci olmamak lazım... Aslında burda oturup beklemek kaderciliğe bile sığmıyor... Kadercilikte 'Elinden geleni yap' detayının altı önemle çizilmiştir... E o zaman ne yapılmalı? Gidip onların en çok uğradığı memeleketlerde takılmalı... Anladık ki, buraya pek gelmiyorlar... Pek değil hiç gelmiyorlar... Nerden mi biliyorum? Gelseler ilk ziyaret edecekleri kişi benim de ondan... Bizim bi anlaşmamız var... Yani ben bu anlaşmayı aslında tek taraflı hazırladım; ama iyi niyet söz konusu olduğundan dolayı onlar da karşı koyduklarını belirten bi işaret göndermediler... Hı? Onlar kim mi? Ay hala anlamadınız mı canım? Tabii kii uzaylılar... Ne diyordum, ha, anlaşma... Öööle işte, bizim anlaşmamız var ve onlar sözlerinde duran varlıklar, bize hiç benzemiyorlar yani... Gerçi bi insanın sadece söz verdiği için bi ömür boyu sonradan çok sıkıldığı herhangi bir şeye katlanması da ayrıca kötü; ama o ayrı bi konu... Benden niye sıkılsınlar canım!.. Hem daha beni almadan buna karar veremezler, değil mi yaa? Özetle onlar buraya gelemiyorsa ben onlara giderim mantığıyla yola çıkarak dünya coğrafyasındaki konumumu, enlem ve boylamımı değiştirmeye karar verdim, veeee gidiyorum...

Offf, ne hastaymışım ben yaaaa...

İşin aslını açıklıyorum: Eğitim amaçlı yurt dışına çıkma fiili, gerçekleştirmekte olduğum fiil... Amerika-NewYork'a gidiyorum... Demin de dedim ya, siz bu sayıyı okurken ben orda olacağım... Durumun mavrası bi yana, garip bi hüzün sarmaya başladı beni şimdilerde... Tamam, evimden ailemden uzakta olduğum zamanlar oldu benim de yaşamımda; ama hiç bu kadar uzağa gitmemiştim ki... Hayır, otobüse yetmezse kalan param, otostop çeker gene gelirim diyebileceğim bi mesafe de değil... Korkuyor muyum ne?

Bi de şekil icabı, hani delikanlıyı bozmasın diye Arslan Richard (eski bi kral... yenisi nasıl oluyorsa...) takılıyorum ya alemde... İşte tam da bu sebepten aslında kimselere anlatamadığım bi durum bu tırsma olayı... E bu da geçer sanırım... Nelere alışıyoruz öyle değil mi?

Gülçin Hatıhan



GÖREV GÖREV GÖREV

Tabi sizinle böyle güzel güzel sohbet etmek hoş; ama bi de hayatın gerçekleri var... Vay arkadaş yaa, hayatın gerçekleri anlayışıma bakar mısınız; araba yarışları, uçak simulasyonları, sokak döğüşleri... Eyvaahh... Annem haklı galiba "Seni bi psikiyatra gösterelim mi kızım?" demekte... Peki derginin patronu annemle aynı düşünüyor mu? Asla... Benle? Kesinlikle aynı... Üzgünüm anne, ikiye karşı tek, seni vurmak zorundayım... Dışıynn! Evet, annemi ortadan kaldırdık, kaldığımız yerden devam edebiliriz... *S.C.A.R.S*'ı duydunuz mu? Ya da oynadınız mı? Eğer bi fikriniz yoksa, birazdan oluşacak; çünkü ben oynadım... *S.C.A.R.S* bi araba yarışı. Son dönem hayatımıza giren 3rdFX fırtınasıyla yükselen değer gerçekçilik, bu oyunla forsunu yitirdi benim gözümde... Ne de güzelmiş yahu kendini bi çizgi filmin içindeymiş gibi hissetmek... Böyle, çocukluğunuza kadar uzanan nostaljik bi tadı var oyunun bu grafikleri yüzünden... Aslanlı gergedanlı bi sürü arabanız var. Öncelikle sadece iki etapta yarışabiliyorsunuz. Siz oyunda tecrübe kazanıp aldığınız puanları yükselttikçe oyun da size karşı cömertleşiyor... Açılan etaplar, verilen arabalar gibi... Oyunu kurarken müziğine aldanıp bi "amaan, bu ne yaaa" der gibi oldum ama hemen geçti... Bu oyunda da yollarda kazandığınız silahlar falan var... Ama en komiği arabaya at muamelesi yapıp zıplatabiliyor olmanız. Önünüze bi engel mi çıktı? Hiç önemli değil. Zıpla oğlum diyorsun, zıplıyor... Bunun ıslıkla çağrılanı daha yapılmadı, hasretle onu bekliyorum...

S.C.A.R.S denen oyunda en komiği, arabaya at muamelesi yapıp zıplatabilmeniz. Önünüze engel mi çıktı, hiç önemli değil. Zıpla oğlum diyorsunuz, zıplıyor.

Colin McRae Rally, *CART-Racing*, (çok yeni olmamakla beraber) ve *Grand Touring* bu ay elime geçen kayda değer oyunlardan..

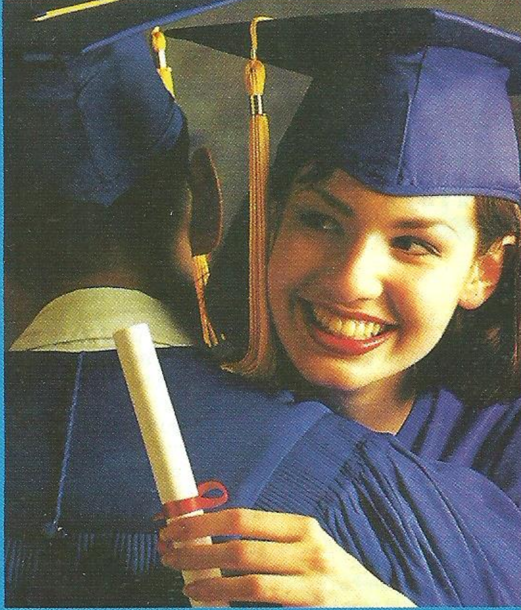
KEMERLERİNİZİ TAKINIZ..

Yaa, bu uçak simulasyonları nasıl hem hep aynı mantık üzerine kurulmuş olup ta hep başka başka keyifler verebiliyor, anlamadım arkadaş... Al işte *Ultra Fighters*... İt dalaşını en kıyasıya şeklinde yaşayabileceğiniz iyi bir uçuş simulasyonu...

DEMİR ALMAK VAKTİ GELDİYSE BU LİMANDAN...

PC GAMER yayın hayatına geçtiğinden bu yana her ay beraber olduk... Dokunaklı veda sözleri etmek istemiyorum size; ama bilin ki, bu yazdıklarımı okuyor olduğunuzu bilmek, bana kendimi çok iyi hissettirdi... Oyun eleştirmekten çok mavrasını sevmiştim işin... Oraya varınca duruma bi bakacağım, eğer yazacak koşullar yaratabilirsem "Gülçin Hatıhan Amerika'dan bildiriyor" hazırlayacağım size.. Eğer olmazsaa... Bi gün tekrar bi yerlerde buluşuruz elbet... Duyana duymayana, uyana uymayana, selam olsun benden yana... Aklınızı serin tutun emi... Hoşçakalın... Aslında canınız nasıl istiyorsa öyle kalın... (Ve yazar kız ağır ağır uzaklaşır ufuk çizgisine doğru... Gün batmaktadır... İstikamet batan güneş yönüdür... Çölde, dev kaktüslerin arasında kaybolmaktadır atın üstündeki kız... Ama şarkısı hala duyulmaktadır; Ben yalnız bi kovboyum...) PCG

Yurtdışı eğitiminde HİT'in gücünü keşfedin!





Amerika, İngiltere, Kanada ve Avustralya'nın seçkin okullarında:
✔ DİL ✔ SERTİFİKA
✔ ÜNİVERSİTE ✔ MASTER
programları

Dilediğiniz zaman, istediğiniz dalda, doğrudan kayıt...
Okulların açıkladığı resmi fiyatlarla...

Altı yılda 5.000'in üzerinde öğrenci HİT'le geleceğini ve iş hayatını güvence altına aldı.
Bizi mutlaka arayın; geleceğinize, doğru adımla başlayın.



HİT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN ve DIŞ TİC. A.Ş.
Merkez: Büyükdere Cad. Hür Han No: 15/A Kat.4 Şişli / İstanbul
Tel: (0212)296 46 00 (pbx) Ankara: Tel: (0312)468 77 11
İzmir:Tel: (0232)463 57 46 Adana:Tel: (0322)459 53 06

AMERİKA:
UNIVERSITY OF COLORADO-DENVER
UNIVERSITY OF MISSOURI-ROLLA
UNIVERSITY OF NORTH ALABAMA-FLORENCE
UNIVERSITY OF WISCONSIN-PLATTEVILLE
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-CHICO
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-NORTHRIDGE
CALIFORNIA STATE UNIVERSITY-DOMINGUEZ HILLS
PEPPERDINE UNIVERSITY-MALIBU
PACE UNIVERSITY-NEW YORK
TROY STATE UNIVERSITY-MONTGOMERY-AL
JOHNSON & WALES UNIVERSITY
ST. JOHN FISHER COLLEGE
LONG ISLAND UNIVERSITY-NEW YORK
HAWAII PACIFIC UNIVERSITY-HONOLULU
UNIVERSITY OF FINDLAY-OHIO
FAIRLEIGH DICKINSON UNIVERSITY
BECKER COLLEGE
BERKELEY COLLEGE
MARYLHURST UNIVERSITY
FULTON MONTGOMERY COLLEGE
FOOTHILL COLLEGE
UNIVERSITY OF CALIFORNIA LOS ANGELES-EXTENSION
UNIVERSITY OF CALIFORNIA BERKELEY-EXTENSION
UNIVERSITY OF CALIFORNIA SAN DIEGO-EXTENSION
SAN DIEGO STATE UNIVERSITY-EXTENSION

İNGİLTERE:
UNIVERSITY OF HERTFORDSHIRE
RICHMOND UNIVERSITY
SOUTHAMPTON INSTITUE
NORD ANGLIA

KANADA:
DALHOUSIE UNIVERSITY NOVA SCOTIA
ST.MARY'S UNIVERSITY NOVA SCOTIA
TRENT UNIVERSITY ONTARIO
UNIVERSITY OF OTTAWA QUEBEC
UNIVERSITY OF REGINA SASKETCHWAN
UNIVERSITY OF BRITISH COLUMBIA-VANCOUVER
MALASPINA COLLEGE-VANCOUVER ISLAND
COLUMBIA INTERNATIONAL COLLEGE

FRANSA:
IFAM-PARIS
ESLSCA-PARIS

İSPANYA:
ST.LOUIS UNIVERSITY-MADRID

İSVİÇRE:
BSIS-CENEVRE

AVUSTRALYA
GRIFFITH UNIVERSITY



astası olduğunuz oyunların belli yerlerinde takılıp kalıyor musunuz? Strateji Merkezi ekibi yardıma hazır. İşte size *Sid Meier's Alpha Centauri, Fallout 2, Heretic II* ve *Thief: The Dark Project* için harika ipuçları ve tavsiyeler. Eğer son çıkan oyunlar hakkında ilginç ipuçlarına sahipseniz lütfen bizimle paylaşın. Bekliyoruz!

Bize yazın:



Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
pcgamer@pcgamer.com.tr

Sid Meier's Alpha Centauri, Bölüm 1

Biraz kafanız mı karıştı? Endişelenmeyin, biz yanınızdayız!

Firaxis'in bu yeni, inanılmaz derecede derin strateji destanına ayak uydurmak gerçekten zor bir iş. Ama korkmayın! Oyunun yapımcısı ve tasarımcılarından Timothy Train, burada ve size istediğiniz hızı kazandıracak. Gelecek ay taraflara özgün daha gelişmiş stratejiler için bize bir uğrayın; ama şimdilik sözü Tim'e bırakıyorum.

Temel Stratejiler

Sid Meier's *Alpha Centauri*'de milenyum sonrası dünyanın dehşet ve kaosundan kaçan bir tarafa liderlik ediyorsunuz. Alpha Centauri A'nın (kolonistler "Gezegen" adını vermişler) yörüngesindeki bir gezegene zorunlu iniş yapmanızın ardından az bulunan kaynakları kontrol altına almak ve size insanlığın yeni evinde kendi gelecek ütopyalarını kabul ettirmeye çalışan rakiplerinize karşı genişlemek ve gelişmek için insanlarınıza liderlik yapmalısınız.

Diğer harika Sid Meier tarzı oyunlarda olduğu gibi *Alpha Centauri*'deki aksiyon da dört ana kural etrafında toplanıyor. Araştır, Keşfet, İnşa Et ve Fethet. Okuduğunuz bu iki bölümlük tanıtıcı strateji rehberinin ilk kısmında bu dört kuralı masaya yatıracağız. Gelecek ay ise her tarafın kendine has avantajlarını/dezavantajlarını ve stratejilerini inceleyeceğiz.

Kural: Araştır (Explore)

İNSANLIK İÇİN KÜÇÜK ADIMLAR – OYUNUN BAŞLANGICI

Alpha Centauri'de, erken toprak kavgası insanlık tarihinin geri kalanını önemli bir şekilde etkilemekte. Rakiplerinize rastlayıp da savunmanızı güçlendirme ihtiyacı hissedene kadar olabildiğince yeni üsler kurmaya çalışın. Bu üsler sınırlarınızın genişliğini belirleyecek ve imparatorluğunuz geliştikçe temel taşları olarak hizmet verecekler. İyi bir erken genişleme stratejisi güdebilmek için başlama noktanızı doğru saptamalısınız.

Başlama noktası-Ada: Eğer bir ada veya küçük bir toprak parçası üzerinde başlarsanız, kolonilerinizi daha ferah topraklara ulaştırmak için öncelikle deniz kuvvetlerinizi geliştirmelisiniz. Basit bir donanma bile üsleriniz arasındaki erzak rotasını güvenli tutabilir ve düşman yapılaşma çalışmalarını aksatabilir. Büyük savunma garnizonları kurmaya gerek yok. Bu durumda araştırmacılarınızın "Explore" teknikleri üzerinde konsantre olmalarını sağlayın ki çabucak alüminyum şasiye ve deniz ulaşımı araçlarına imkan tanıyan Doctrine: Flexibility'i (esneklik doktrini) bulabilsinler.

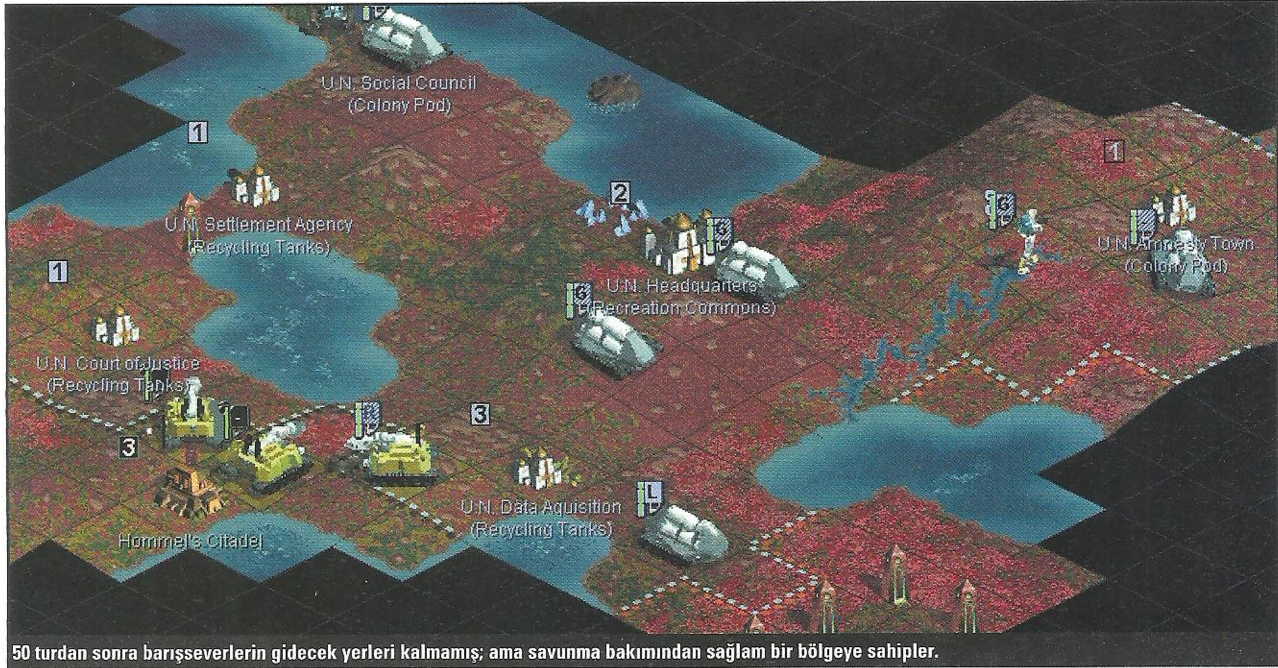
Başlama noktası-Kıta: Bir kıtada başlamak çok yönlü bir nimet olarak kabul edilebilir. Bir tarafta sınırlarınızı istediğiniz gibi genişletebileceğiniz büyük alanlar var; ama diğer tarafta da büyük alanlar kaçınılmaz bir şekilde rakiplerinizin dikkatini çekiyor. Eğer erken bir çatışma bekliyorsanız araştırmacılarınızı "Conquer" teknikleri hakkında çalışmaya yöneltin ki ordunuz, sınırlarınızı savunabilsin ve verimli topraklar üzerindeki iddianız sürebilsin.



Çakılıyoruz! Artık kontrolü ele geçirip işe koyulma zamanı geldi.



Bir adada sıkışıp kaldığınız zaman olabildiğince çabuk Doctrine: Flexibility'i keşfedin.



50 turdan sonra barışseverlerin gidecek yerleri kalmamış; ama savunma bakımından sağlam bir bölgeye sahipler.

Çevredeki yükseklikleri araştırın: Alpha Centauri'de sıra dağlar, batıdan doğuya doğru seyahat eden yağmur bulutlarını yakalarlar. Bu yüzden dağların batısında kalan topraklar üs kurmak için mükemmel birer yer haline gelirken Former birimlerinin solar kolektörler kurmasıyla yüksek yerlerden daha fazla enerji elde edilebilir. Sınırlarınızı belirlemek için bu tip yerlere olabildiğince çabuk üsler kurun ve daha sonra davetsiz misafirlere karşı bu özel üslerinizi savunmaya hazırlıklı olun. Tabii dağlık bir bölgenin genellikle doğusunda kalan, çöl koşullarına sahip bir yerde yaşam mücadelesi vererek de mutlu olabilirsiniz. Nehirler veya özel kaynaklar bu tip alanları iki kat değerli kılar.

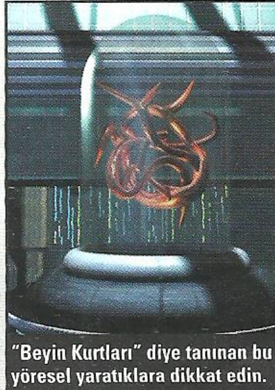
Özel kaynakları arayın: Oyunda önemli avantajlara sahip özel kaynaklar gezegenin yüzeyine dağılmış durumdalar. Bu tip alanlar üzerinde hak iddia edebilen taraflar avantajlarını da bir güzel sömürürler. Bu yüzden siz de böyle yerleri buldukça yeni üsler kurmayı ihmal etmeyin. Özel kaynakların ve avantajlarının küçük bir listesi:

Freshwater Sea: Kare başına +1 besin
Garland Crater: Kare başına +1 bonus mineral
Geothermal Shallows: Kare başına +1 bonus mineral
Great Dunes: Besin üretimini kontrol altında tutar
Monsoon Jungle: Kare başına +1 besin
Mount Planet: Mineral ve enerji için +1 bonus
Pholus Ridge: Kare başına +1 enerji
Uranium Flats: Kare başına +1 enerji

Anlayabildiğiniz gibi verimli topraklara kavuşabilmek için oyunun başlarında sınırlarınızı genişletmelisiniz. Oldukça büyük bir toprak parçasında birçok oyuncu karargahlardan çok üslerde geçen ilk 50 tur boyunca koloni barınakları ve ucuz garnizon birimlerinden başka fazla bir şey üretmez. 50 turu geçtikten sonra bile yer kalmayana, savaşa girene veya büyük ayaklanmalarla karşılaşana kadar sınırlarınızı genişletmeye bakın.

BEYİN KURTLARIYLA UĞRAŞMAK

Oyunun başlarında sınırlarınızı genişletirken, çevreyi taramaları ve yüzeye yayılmış birçok Unity barınağını iyileştirmeleri için en az bir veya iki araştırma ekibi yollayın. Xenofungus araştırmalarınız sırasında ve Unity parçalarına girerken adamlarınıza zarar verebilecek zihinsel güçleri olan Mind Worm'larla (beyin kurdu) karşılaşma riskiniz var. Yine de rakiplerinizden geri kalmamak için beyin kurtlarıyla karşılaşma riskini göze alıp cazip ödüller (gelişmiş yabancı teknolojiye sahip artifact'lar, enerji bonusları, inşaat robotları, ek keşif birimleri) sunan Unity parçalarına girmelisiniz.


"Beyin Kurtları" diye tanınan bu yöresel yaratıklara dikkat edin.

Araştırmanıza maydanoz olan beyin kurtlarının verdiği zararları minimuma indirmenin birkaç yolu var:

Araştırdıkça genişleyin: Beyin kurtları seyrek olarak üslerinizin yakınında ortaya çıkarlar. Bu nedenle kurtları keşfedilmeyen bölgelere doğru sürmek için yakın karakollar kurana kadar Unity parçalarını araştırmanıza gerek yok.

İlerledikçe alıcılar kurun: Former'larınız, sınırlarınız içinde istediğiniz yere alıcı (sensor) kurabilir. Alıcılar beyin kurtlarıyla uğraşınızda size üç şekilde yardımcı olabilir. Öncelikle beyin kurtları bu insan elinden çıkma aletlere pek yaklaşamazlar, seyrek olarak bir alıcının yanında gözükürler. İkinci olarak bir beyin kurdu ortaya çıktığı zaman alıcılar, bu yaratıklar tarafından saldırıya uğrayan her birime birer savunma bonusu verirler. Son olarak da alıcıların geniş görüş alanları saklanan kurtları önceden haber verebilirler. Alıcı-


Unity, genellikle bilinmeyen bir teknoloji kullanarak hasar görmüş birimlerinizi tamir eder ve parçaları morallerini yükseltebilen bu gizemli taşlara yönlendirirler.



Gezene düştüğünüzde ilk yıllar boyunca olabildiğince çabuk ve çok üs kurmaya çalışın.

ların son iki özelliği düşman birimlerine karşı savunma yaparken de aynı şekilde yardımcı olur.

İyi bilinen yolları tercih edin: Xenofungus içinde ilerken daha önce girdiğiniz yerlerden geçerek devam edin. Beyin kurtları genelde daha az ziyaret ettiğiniz yerlerde ortaya çıkıyorlar. Eğer mümkünse Xenofungus'a girmekten kaçının; çünkü mantar içinde savaşan ve hareket eden beyin kurtları daha avantajlı oluyorlar.

Gezegendeki sosyal mühendislik değerinizi artırın: Pozitif bir Gezegen değeri, beyin kurdu gibi yaratıkları yakalayabilmenize şans tanır. Daha yüksek bir değere sahip olmanız yaratıkları yakalama şansınızı artırır. Gaian'lar, oyuna otomatik olarak pozitif bir Gezegen değeriyle başlarlar. Bu yüzden oyunun başından olgunlaşmamış büyük bir beyin kurdu takımı kurabilirler. Gaian'larla oynarken gezegendeki yaratıkları sadece yakalamak için bile avlayabilirsiniz. *Alpha Centauri*'nin en son versiyonunda (*www.alphacentauri.com*'dan ücretsiz bulunabilir) beyin kurtlarını düşman üslerinin veya birimlerinin yakınlarında serbest bırakıp rakiplerinizin (hatta müttefiklerinizin) canına okuyabilirsiniz.

Araştırma için geleneklerine bağlı, morali yüksek birimler kullanın: Gezegendeki yaratıklara karşı zihinsel savaş verirken zafere ulaşmanızın tek yolu, birimlerinizin moralinin yüksek olmasıdır; çeşitli saldırı ve savunma silahlarıyla donanmak anlamsızdır. Bu yüzden araştırmaya sadece morali yüksek ve özel yetenekleriyle Empath Song (saldırırken + %50) veya Hypnotic Trance (savunmadayken + %50) gibi zihinsel özelliklerini geliştirebilen birimler gönderin.

SALDIRIN!: Zihinsel savaşta saldıran daha avantajlıdır. Bu yüzden doğrudan mantarların içine dalmadığınız sürece mümkünse saldıran taraf olmaya çalışın. Ayrıca saldıran taraf siz olursanız genellikle vahşi beyin kurtlarının enerjisini sömürebilirsiniz.

Kural: Keşfet (Discover)

Bilim adamlarınızın üzerinde çalıştığı teknolojiler mevcut birimlerin, üsse bağlı binaların, gizli projelerin ve sosyal mühendislik tercihlerinin türünü ve kalitesini belirler. Akıllı bir lider dört kategorinin her birinde teknolojilerin iyi bir karışımını elde eder. Teknolojik başarı oranınızı bazı yöntemlerle artırabilirsiniz:

ENERJİNİN VE LABORATUVARLARDAKİ ÜRETİMİN ARTIRILMASI

Enerji üretiminizi artırın: Laboratuvarlardaki araştırma oranınız doğrudan üslerinizin her tur ürettiği enerji miktarına bağlıdır. Enerji üretiminizi artırmak için Former'larınız (uygun teknolojiyle) üslerinizin çevresine solar kolektörler ve gelgit jeneratörleri kurabilir, nehirler oluşturmak için kazılar yapabilir, yakınınızdaki araziyi yükseltebilir ve rakiplerinizle enerji alışverişi yapabilmek için anlaşmalar imzalayabilirler. Arazide oynamalar yaparken vatandaşlarınızı yeni düzeltilmiş kareler üzerinde çalıştırmaya bakın.

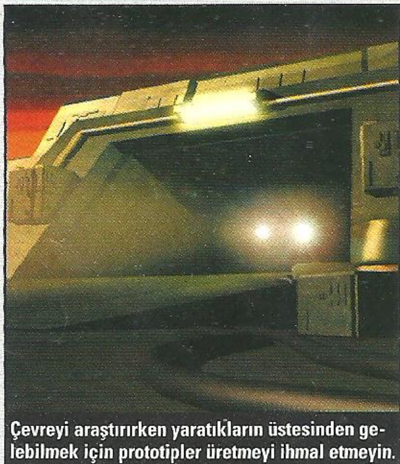
Araştırmanızı geliştirecek binalar yapın: Network Node'lar, araştırma hastaneleri, biyoloji ve kuantum laboratuvarları gibi üsse bağlı binalar araştırma oranınızı artırır.

Yeni teknolojiler bulmanıza yardım edecek gizli projeler üretin: Universal Translator (iki ücretsiz teknoloji), Planetary Datalinks (taraflardan üçünün keşfettiği her teknolojiye siz de sahip olursunuz) ve Theory of Everything (bir üsteki laboratuvarların verimini %100 artırır) gibi çeşitli gizli projeler (secret projects) araştırma oranınızı artırır veya söz konusu teknolojileri doğrudan size kazandırır.

Vatandaşları uzmanlığa terfi ettirin: Librarian, Thinker, Engineer ve Transcend gibi bazı tür uzmanlar (specialist) laboratuvarlardaki üretimi artırabilir. Eğer kaynak üretimindeki azalmayı karşılayabiliyorsanız, laboratuvarlardaki üretimin zaten yüksek olduğu üslerdeki bazı vatandaşları uzmanlaştırın.

Enerji dağıtımınızı değiştirin: Üç bölüme (laboratuvarlar, psikoloji ve rezervler) dağıtılmış enerji miktarını sosyal mühendislik ekranından değiştirebilirsiniz. Laboratuvar payını artırmakla araştırmaya yöneltilmiş enerji miktarını artırırsınız. Eğer laboratuvarlara çok fazla enerji pompalarsanız araştırma bonuslarınızı geçersiz kılabilecek veya geri çevirebilecek verim düşüşleriyle karşılaşabilirsiniz.

Sosyal mühendislik tercihleriyle enerjinizi ve laboratuvarlarınızı geliştirin: Toplumunuzun değerlerini değiştirmekle daha çabuk atılımlar yaparak enerjinizi


Çevreyi araştırırken yaratıkların üstesinden gelebilmek için prototipler üretmeyi ihmal etmeyin.


Birçok gizli proje, araştırmalarınızda atılımlar yapmanıza yardımcı olur.



İmkan bulduğunuz zaman bonus bakımından size oldukça cömert davranan bu unity parçalarını araştırın.

artırabilir, laboratuvarlarınızdaki üretimi geliştirebilirsiniz. Yine de bu tercihler diğer alanlardaki oranlarınızı azaltacağı için sadece bu iki faktörü artıracağım diye aşırı bir dengesizlik yaratmayın.

TEKNOLOJİYE ULAŞMANIN DİĞER YOLLARI

Unity Pod'ları arayın: Gezegenin yüzeyine dağılmış bir halde bulunan Unity disklerinde genellikle geminin bilgi bankasından parçalar bulunmakta. Bu bilgi disklerinden herhangi birine ulaşmayı başarırsanız teknolojinizde ücretsiz bir atılım meydana gelir.

Yabancı artifact'ları Network Node'lara bağlayın: Unity kalıntılarının içinde bilgi disklerinden başka yabancı artifact'lar da bulabilirsiniz. Bunları Network Node içeren bir üsse taşıyıp doğrudan bağlayabilirsiniz. Bağlı artifact'lar bedavadan teknolojik seviyenizi yükseltir. Her node'a sadece bir tane artifact bağlanabilir ve bir artifact bağlamak node'un kendisini yok edebilir. Özellikle ayaklanma (drone riot) olan üslerde bir net node kaybetme ihtimaliniz daha yüksektir.

Rakiplerinizle teknoloji alışverişi yapın: Diğer taraflarla teknolojik araştırma yapmak yeni teknolojiler öğrenmenin en hızlı yollarından biri. İlişkilerinizin iyi olduğu bir tarafla alışveriş yaparsanız daha başarılı olursunuz. Bu yüzden güçlü rakiplerinizle olan diplomatik ilişkilerinize dikkat edin. Genellikle Brothers and Sisters antlaşması yaparsanız araştırmanızı belli bir amaç doğrultusunda geliştirdiğiniz anlaşılır. Böylece alışveriş yaparken sizinkiyle değeri eşit bir teknoloji elde edersiniz. Onların teklif ettiği teknolojinin seviyesine mutlaka dikkat edin. Genellikle size uyduruk bir teknoloji sunarak önemli atılımlarınızdan birini ele geçirmek yani sizi kazıklamak isteyeceklerdir. Eğer ısrarcı davranırlarsa tekliflerini geri çevirin veya daha uygun bir alışveriş olacağı için siz de düşük teknolojilerinizi ortaya koyun.

Kural: İnşa Et (Build)

İmparatorluğunuzun pahalı askeri birlikleri, gelişmiş gizli projeleri ve yeterli enerji üretimini karşılayabilmesi için gerekli tesisleri kurmalısınız. Gelişmek adına bu alt yapıyı kurabilmenizde bir tek şeye bağlıdır: Mineraller. Mineral üretimini birkaç yolla artırabilirsiniz.

Yüzeyde düzenlemeler yapın: Former'larınız mineral üretimini artırmak için madenler, maden platformları (okyanusta) ve termal kraterler yaparak araziyi düzenleyebilirler. Kayalık bir arazideki madenin mineral üretiminin maksimum olabilmesi için bir yola ihtiyaç vardır. Unutmayın ki ekoloji mühendisliği keşfedilene kadar hiçbir karede ikiden fazla mineral üretilemez. Tabii o kare özel bir mineral bonusu içeriyorsa durum değişir.

Ek mineraller üretebilecek tesisler kurun: Robotic assembly plant, quantum convertor ve nanoreplicator tesisleri mineral üretimini geliştirebilir. Ama bu tip tesislerin önemli ekolojik hasarlara neden olduğunu da unutmayın. Bu yüzden Gezegen (Planet) oranınız düşükse potansiyel mantar patlamasına karşı hazırlıklı olun. Ayrıca Bulk Matter Transmitter gizli projesi her üsse +2 mineral sağlar.

Birimlerinizin bağlantı desteğini azaltın: Toplumunuza ve tarafsal tercihlerinize bağlı olarak birimlerinizden bazıları onları her turda kullanmanızın karşılığında mineralleri tüketebilirler. Genellikle oyuna yeni başlayanlar üslerindeki mineralleri sömüren bir sürü gereksiz askeri birim üretir. Sonra da neden yeni üretim yapmak için minerallerinin kalmadığını merak ederler. Üssün ekranındaki 'Support' bölümünde bulunan ve ikonunun yanında bir mineral gözüken her birim her turda bir mineral kaybına sebep oluyor demektir. Eğer bir üste bu tip birimlerden çok varsa bazılarını görevden almalısınız ki yeni yapılar inşa etmek için yeterli mineraliniz olsun. Eğer uygun teknolojiye sahipseniz "Police State" veya "Power" sosyal mühendislik tercihlerinden birini seçerek de bağlantı desteklerinizi azaltabilirsiniz. Son olarak Living Refinery gizli projesi de bağlantı desteklerinizi azaltabilir.

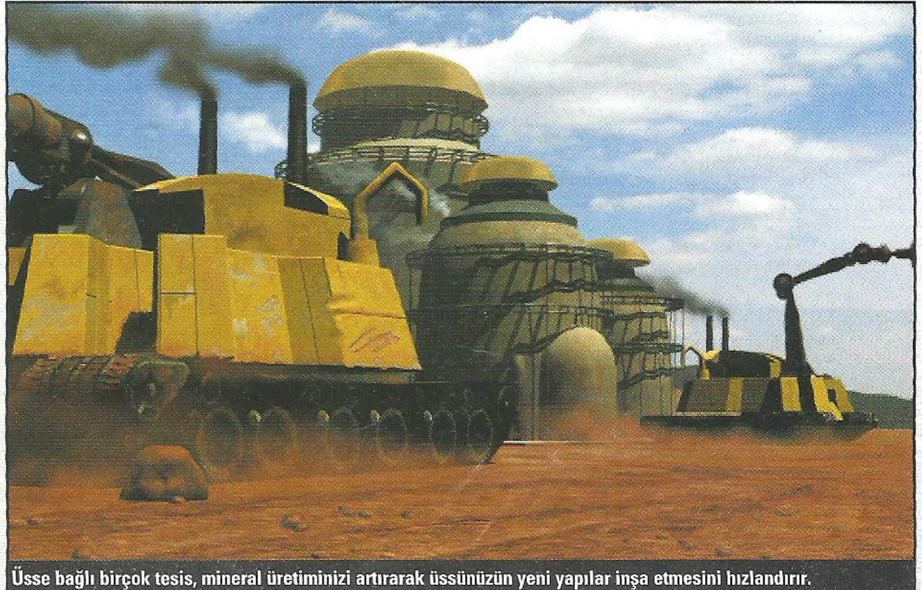
Uzaktaki mineral bonuslarından faydalanmak için Supply Crawler'lar gönderin: Supply Crawler'lar işlenmemiş bir kareden herhangi bir kaynağı (besinler, mineraller veya enerji) üslerine taşıyabilirler. Üslerinizden izole olmuş özel kaynak bonuslarını bulabilmek için bu crwaler'ları gönderin ve onlara bu kaynakları eve getirme emrini verin. Former'ınıza, mineral üretimini maksimuma ulaştırmak için bu kareler üstüne madenler yaptırın.

Kural: Fethet

Tabii bütün bu araştırmaların, keşiflerin ve binaların arkasında gerek savunma gerekse saldırı bakımından oturmuş bir ordunuz yoksa bütün bu çabalarınızın boş olduğunu görebilirsiniz. Aslında *Alpha Centauri*'de savaşlar oldukça basit. Sadece biriminizi içinde düşman olan kareye götürün. Tabii silahlı kuvvetlerinizin başarılı veya başarısız olması tamamıyla sizin planlamanıza ve ileri görüşlü olmanıza dayanıyor. Birliklerinizin oluşumu, istila taktikleriniz ve düşman üslerini ele geçirme stratejileriniz mücadelenizde çok önemli rollere sahip.

BAŞARILI BİRİMLER TASARLAMAK

Özel görevler için birimler hazırlayın: Her yönüyle üstün bir birim oluşturmaya çalışmak size düşündüğünüzden pahalıya patlayabilir. Farklı çevrelerde kullanmak için saldırı ve savunma birim-



Üsse bağlı birçok tesis, mineral üretiminizi artırarak üssünüzün yeni yapılar inşa etmesini hızlandırır.

leri hazırlayın. Bir tane 8-5-2 Armored Chaos Rover fiyatına, iki tane 8-1-2 Chaos Speeder ve bir tane 1-5-1 Photon Defensive yaparak esnekliğinizi ve saldıran birim sayınızı artırmış olursunuz.

Birimlerinizi tasarlarken peşin hükümlü olup kendinizi sınırlamayın: Mesela oyuncular genelde savunma birimlerini yavaş ve ağır zırhlı olarak düşünürler. Bu tip birimler şüphesiz işlerini iyi yaparlar; ama neden bir rover chassis'e güçlü bir zırh takmayalım ki? Bu yöntemle sorunlu noktalar arasında gidip gelebilen bir savunma birimine sahip olursunuz. Sonra da her üsse, savunma rezervleri merkezde toplanmış sadece bir garnizon bırakmanız yeterli olur. Aynı şekilde ilk bakışta pek olası gözükmeyen garip kombinasyonları deneyin: Kara savunma birlikleri yapmak yerine bir araştırma (probe) takımına bir air chassis birleştirmek veya bir naval hull'a Former ekipmanı vermek nasıl olur?

Rakibinizin yeteneklerini bilin: Eğer bir araştırma takımıyla düşmanın bilgi bankasına sızabilirseniz, istediğiniz zaman onların askeri gücünü öğrenebilirsiniz (Security Nexus raporuna girip rakibinizin ikonunu tıklayarak). Ayrıca her üste ne inşa ettiklerini görebilirsiniz. Birimlerinizi şu durumlara göre oluşturun: Eğer Colonel Santiago Rover Tank'larla saldırmaya hazırlanıyorsa bütün birimlerinizi hızlı düşmanlarınıza karşı savaşta %50 bonus veren Comm Jammer'larla donatmalısınız. Eğer Miriam'ın teknoloji özürlü yobazları, Doctrine: Air Power'ı keşfetmemişlerse hiç beklemeden needlejet'lerinizle saldırıya geçip üslerini dağıtın.

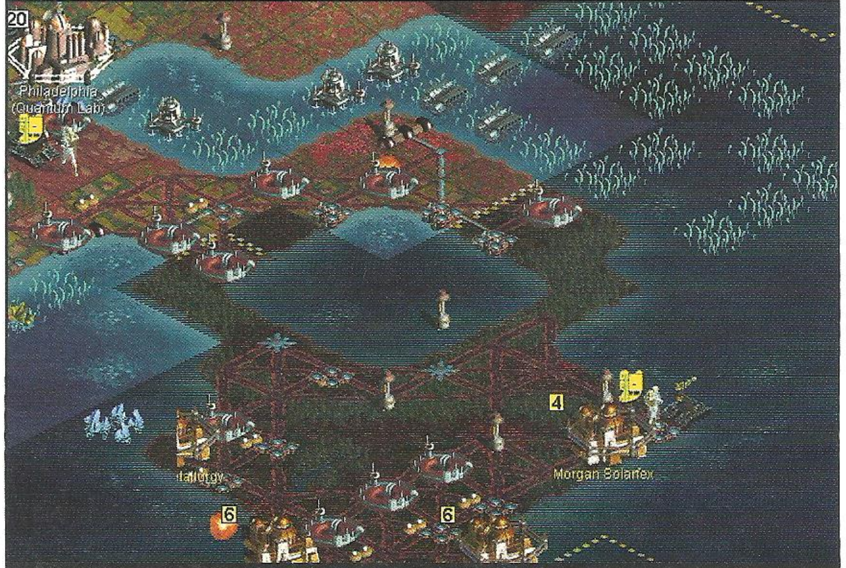
BİR İSTİLA STRATEJİSİ PLANLAYIN

Araziyi tanıyın: Arazinin savaştaki rolü göz ardı edilemez. Arazinizi tanıyın ve her birimin gücünü maksimuma ulaştıracak rotalar belirleyin. İşte size orman kanunlarının bir listesi:

Topçular: Yükseklik artışı +%25 saldırı bonusu kazandırır
Hızlı birimlerin düz veya eğimli arazide olması: +%25 saldırı bonusu
Kayalık arazideki her birim: +%50 savunma bonusu
Xenofungus'daki her birim: Bir yaratık tarafından saldırıya uğramadıkça +%50 savunma bonusu (eğitilmiş veya vahşi). Yaratıklar saldırıyorsa bonusu unutun.
Xenofungus'daki her yaratık: +%50 saldırı bonusu
Piyade sınıfı düşman üsse saldırıyorsa: +%25 saldırı bonusu

Toplu katliam: Eğer bir düşmana saldıracaksınız, elinizdeki bütün ateş gücünü kullanmak için birimlerinizin hepsini o noktaya yöneltin. Düşmanın yaralarını sarıp güçlenmesine izin vermemek için iyi savunulan bir üsse sayıca az bir orduyla saldırmayın.

Sıkışıp kalmayın: Birimlerinizin hepsini bir arada ilerletmeniz kuvvetlerinizi saldırı anında zora sokar. Bir düşman böyle bir kalabalığa saldırınca savunma için en iyi birimi seçilir. Eğer bu birim savaşı kaybederse diğer araçlarınız hep beraber hasar görür.



Bugörüntü Planet Buster'ın etkilerini gösteriyor. Eskiden şu kraterin olduğu yerde üç şehir yaşıyordu. Etki alanı çok geniş olduğundan bu silahı sadece çok gerekli durumlarda kullanın.

Mantarları kullanın: Karada veya denizde, Xenofungus içindeki birimler normal durumlarda düşman tarafından görülemezler. Rotanızı bu avantajı hesaba katarak planlayın. Mantarlar aynı zamanda savunma bonusu verdiğinden görülüp saldırıya uğrasanız bile birimleriniz avantajlı olur. Ayrıca mantarlardaki beyin kurtları vahşi veya eğitilmiş olsun birtakım artı bonuslara sahipler. Diğer birimler tamamen toparlanmaları için üsse dönmek zorunda olmalarına rağmen beyin kurtları mantar ortamında dinlenirken tamamen iyileşebilirler. Daha efektif bir şekilde hareket edip savaşabilirler; beyin kurtları mantarda gezinirken hareket yeteneklerinin sadece 1/3'ünü kullanırlar ve +%50 de bir saldırı bonusu kazanırlar. Xenoempahty Doom gizili projesi bütün birimlerinizin Xenofungus'da yaratıklar gibi ilerlemelerini sağlarken Pholus Mutagen gizli projesi ise bütün birimlerinize yaratıklara özgü saldırı bonusları kazandırır.

ZAFER DOLU ÜS SALDIRILARI

Bir üsse saldırmak: İyi savunulan bir üsse başarılı bir saldırı düzenlemek ileri görüşlü olmanızı gerektirir. Öncelikle aklı başında bir lider, farklı türlerde savunma ve saldırı birliklerinden oluşan bir istila kuvveti kurar. Savunma birimleri karşı saldırılarda etkili olup hedef üs fethedildiğinde orada kalıp garnizona dönüşebilir. Hızlı rover'lar önden gidip yolunuza çıkan düşmanları temizlerler. Topçular yolları bombalayarak destek gelmesini engelleyebilir ve aynı zamanda üssün savunmasını zayıflatarak toparlanmalarına izin vermezler.

Alıcılarını yok edin: Bir tarafın sahip olduğu alıcılar (sensor array) iki karelik yarıçap içindeki bütün savunma birimlerine %25'lik bir bonus verir. Genelde bu bonuslar yakın savaş sırasında güç durumunu dengeler. Eğer iyi savunulan bir üssü ele geçirmek istiyorsanız yakınındaki alıcıları temizleyin. Hava kuvvetleri adeta böyle bir görev için emrinizi beklemektedir. Needlejet'lerinizi kullanarak hedef üssün çevresini araştırın ve gördüğünüz alıcıları bombalayın. Eğer jetleriniz ilk seferinde başarısız olurlarsa diğer planlarınızı erteleyip onlara bir şans daha tanıyın.

Hedefi zayıflatın: Topçu birlikleri, deniz ve hava kuvvetleri zorlu bir hedefi çabucak zayıflatabilir. Bu birimler maden, çiftlik gibi arazi yapılarını bombardımana tutarak hedefin kaynak üretimini azaltabilir, nüfusu açlıktan öldürebilir. Ayrıca rakibinizin tehdit altındaki üssünü güçlendirmesini engellemek için yolları bombalayabilirsiniz.

Araştırma ekiplerinizi serbestçe kullanın: Araştırma (probe) ekipleriniz savunma hattını yarıp düşman tesislerini yok edebilir, ayaklanmalar çıkarabilir. Saldırmadan önce bir ayaklanma çıkarmanız size iki şekilde yardımcı olabilir. Birincisi, ayaklanma çıkan bir üsse bağlı birimler düşük moralle savaşırlar. İkincisi, ayaklanma çıkmış bir üs yeni savunma birimleri üretemez ve başka bir yerden destek görmelidir.


Port Grace, bir Shard Chopper'ın saldırısına uğramakta. Zafer (veya yenilgi) birim gücü, savaş durumu ve zırh türü gibi bazı sayısal değerler tarafından belirleniyor.

Yeni Dünyaya Egemen Olun

Bu dört kural (Araştır, Keşfet, İnşa Et ve Fethet) *Sid Meier's Alpha Centauri*'de başarılı bir stratejinin temel taşlarını temsil ederler. Başarılı liderler, bu dört kuralı bir arada uygulayıp her durumu kendi lehine çevirirler. Bütün kurallarda ustalaşın ve Gezegen'in tüm hakimiyetini ele geçirin! PCG

Business Software Alliance
Türkiye

BSA Görevlisi de
Tıpkı müşteri gibi...

Bilgisayar satmak, lisanslı kullanım kurallarına uygun yazılım seçeneklerini de sunmaktır.

Artık bilgisayar kullanıcısı haklarına sahip çıkıyor. Kendini riske atmıyor. Bilgisayar alırken ihtiyacı olan yazılımı lisanslı olarak satın almak istiyor.

Korsan yazılım vaadiyle satışta pazarlık yapmak suçtur. Hem unutmayın ki karşınızdaki müşteri bir BSA Türkiye görevlisi olabilir...

http://www.bsa.org.tr



KOPYALAMAK MI?

BİR DAHA DÜŞÜNÜN

BSA'yı ARAYIN

YAZILIM KORSANLIĞI HATTI

Tel: 0-212-272 22 39

Fax: 0-212-272 50 24

Fallout II, Bölüm 2

Rehberimizin ikinci bölümüyle *Fallout*'ta mutlu sona ulaşacaksınız.

Geçen sayımızdaki açıklamamızda *Fallout 2*'de karakterinizi yaratmanın sırlarını öğrendiniz, şimdi asıl maceraya atılmaya hazırsınız. Sizlerin işini daha da kolaylaştırmak için geçen sayıda kullandığımız yöntemi biraz değiştirdik. Artık çözümü şehir şehir devam ettireceğiz. Eh bunca yardımdan sonra gerisini halletmek sizin için çocuk oyuncağı olmalı!

Tamam söz veriyoruz, bu demoyu siz de göreceksiniz. Tabii iyi savaşırsanız!

Kalamath

Arroyo'dan sonra kutsal göreve başlayacağınız ilk şehir olan Kalamath'ta hemen girişteki tabelada yapacağınız görevleri görebilirsiniz. Bize göre şehirde yapacağınız en önemli iş, başladığınız yerin kuzeyinde bulunan Vic'in evindeki radyoyu almak. Bu radyo sayesinde Vic'i şehirdeki köle tüccarlarından kurtaracaksınız. Arka odadaki pipe gun'ı ve mermileri almayı unutmayın. İkinci göreviniz, Brahmin'leri (mutasyona uğramış çift başlı öküzler) korumak. Buckner'ın önündeki tanrı ile konuşarak görevinizi alın ve akrepleri temizleyin. Öldürdüğünüz akreplerin kuyruğunu satarak para kazanabilirsiniz. Şehre dönünce Buckner'a girin ve Maida Buckner ile konuşun. Birkaç eşya satarak bir miktar para kazanabilirsiniz. 350$ topladığınızda Sulik hakkında konuşun ve borcunu ödeyin. Artık Sulik sizin yanınızda. Şimdi zor bir göreve atılabilirsiniz.

Ardin Buckner ile konuşun ve Smiley'i bulmaya çalıştığınızı söyleyin. Haritaya Toxic Caves adlı bir yer eklenecektir. Bu görevi tamamlarken bol bol save edin ve dikkati elden bırakmayın. Görevi tamamladığınızda kazanacağınız experience point'lerin verdiği iştahla göreve dalın. Mağarada Gecko denen yaratıklar ve onların altın renkli akrabaları var. Gecko'lardan mümkün olduğunca uzak durmaya çalışın ama gerekirse de mermiyi beyinlerine saplayın. İhtiyacınız olursa iyileştirme eşyalarınızı kullanın. İlk katın güneyinde bulunan odadaki botları almanız gerekli. Canınız yansa da yeşil maddenin üzerinden yürüyün ve botları alıp slotlarınıza yerleştirin, artık yeşil pislik size bir şey yapamayacaktır. Merdivenleri kullanarak 2. Level'a inin. Aşağıda bir sürü Golden Geko var. "Sneak" özelliğini kullanmanın tam sırası. Mağaranın sonunda bulunan Smiley'i bulun ve onu yanınıza alıp geldiğiniz yoldan geri çıkın. Kalamath'a dönünce onunla Buckner'da konuşun ve Geko'ların derisini nasıl yüzeceğinizi öğrenin. Bu yetenek size iyi para kazandırabilir. Ayrıca geko'lar hakkında sorduğunuz her sorunun "outdoors man" yeteneğinizi geliştireceğini aklınızda bulundurun.

Burada yapmanız gereken önemli bir şey de Ardin'le ödül hakkında konuşmak olacak. Yeni göreviniz bir nevi fareli köyün kavalcısını oynamak, yani köyü farelerden kurtarmak. Şehrin batı tarafına "Tropper Town"a gidin. Slimm pickett ile konuşup şehri farelerden kurtaracağınızı söyleyin ve haşere temizleme işine başlayın. En sonunda fareler tanrısı karşınıza çıkacaktır. Onu da acımadan yok ettikten sonra merdivenleri kullanarak depoya ulaşın ve güneydeki arabaya gidin. Arabayı inceleyin ve Fuel injection system'i mutlaka alın.

Den

Hatırlarsanız Arroyo'da aldığımız görevlerden biri Vic'i bulmak ve Vault 13'ü bulmak için ondan yardım almaktı. Vic'i Kalamath'da aradık ama bulamadık. Evet Vic burada, Den'de... Ortalıklarda dolaşan birkaç adama sorun ve Vic'in köle tacirlerinin başı olan Metzger tarafından tutsak alındığını öğrenin. Doğudaki ekranın kuzeydoğu kısmında köle tacirlerinin binası var. Vic, binanın içinde doğudaki ilk odada tutsak. Önce köle tacirleriyle konuşun daha sonra Vic ile konuşarak evinde bulduğunuz radyoyu verin. Vic'i kurtarmak için Metzger'e 1000$ vermek gerek. Paranızı biriktirin ve Vic'e özgürlüğünü kazandırın. İkinci yoldaşınıza da kavuştunuz ama Vic, ne yazık ki Vault 13'ün yerini bilmiyor!

Eğer para sıkıntısı çekiyorsanız bu yeni görev tam size göre. Şehrin Batı bölümünde ters "L" şeklindeki binanın içinde Lara ile konuşun ve iş isteyin. Sizden Tyler'ın çetesinin neyi koruduğunu bulmanızı istiyor. Şehrin dış tarafında bulunan Tyler'ın binasına gidin ve araştırma yaptıktan sonra Lara'ya rapor verin. Vereceği bir iki küçük görevi de tamamladıktan sonra Tyler'ın çetesinin parti vermesinden yararlanıp Lara'nın çetesiyle birlikte baskın yapın. Lara, bu hizmetiniz



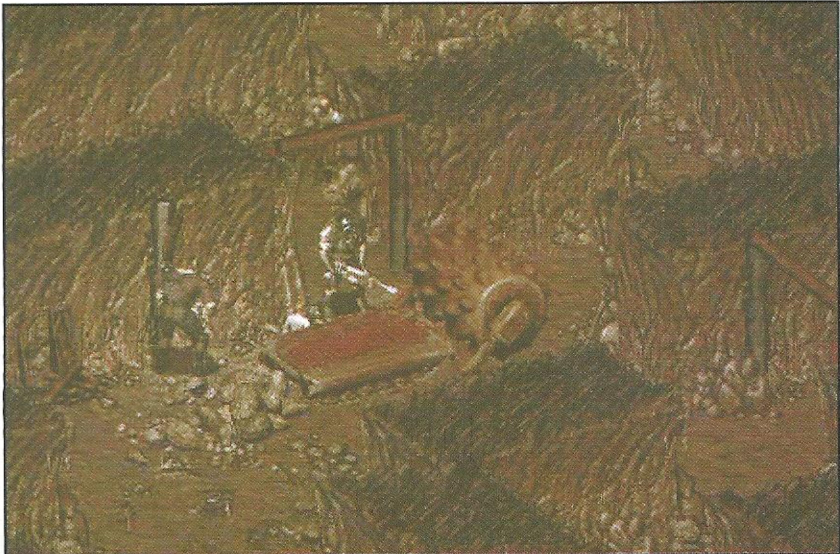
Kalamath'taki insanlara bir iyilik yapın ve tüm sıçanları temizleyin. Tanrım bu dev yaratığın yanında Kazlıçeşme'nin dillere destan sıçanları şirin yavrucuklar sayılır!


Arroyo'da geçtiğiniz test bir şey değil, asıl zorluk Kalamath'da başlayacak.

karşısında oldukça cömert davranacaktır.

Daha önce Modoc'ta bulunduysanız sizden Karl'ı bulmanız istenmiştir. Kendisi Mom's Café'de içmiş bir halde bulunuyor. Gidip onunla konuşun ve Scarag'ların (Ghost Farm'daki) üzerindeki şüpheleri kaldırmasını isteyin. Daha sonra birlikte Modoc'a gidin

Araba görevi, oyundaki en uzun ve en karmaşık görevlerden biri. Arabanızı en gelişmiş haliyle ele geçirmek için birkaç şehirde görevler bitirmeniz gerekiyor. Ama araba kesinlikle gerekli ve tüm verdiğiniz emeklerin karşılığını alıyorsunuz. Şehre girdiğinizde batıda, araba mezarlığının yakınında küçük bir kulübe göreceksiniz. İçeride bulunan Smitty ile konuşun ve arabanın satılık olduğunu öğrenin. Ama arabanın çalışması için gerekli bir parça eksik bunu Geko'da bulabilirsiniz. 2000 dolar verince araba sizin olacak. Ayrıca Kalamath'ta fare görevinde aldığınız parçayı ve yanında 750 dolar daha vermeyi göze alabilirseniz (göze almanız sizin yararınıza olur) arabayı geliştirebilirsiniz.



Evet, oldukça güçlü görünüyorsun; ama bu madendeki yaratıklar senin için fazlasıyla zorlu olacak.

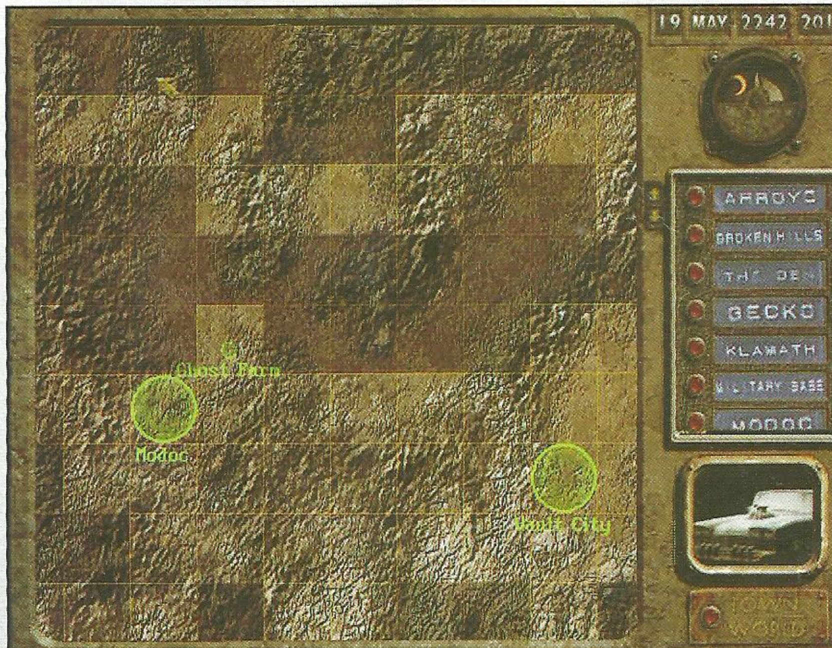
Modoc

Vaut City'ye gitmeden önce iyi bir durak ve "experience" kazanmak için iyi bir yer. Halkın dediklerine göre bu şehrin yakınlarında hayaletli bir çiftlik varmış. Gidip General Store'un sahibine sorun ve çiftliğin yerini öğrenince bu hayaletli yerin sırrını çözmek için yola koyulun. Çiftliğe gelince geceyi küçük evde geçirin. Kendinizi etrafınız sarılmış halde bulacaksınız. Yiğitliği unutup teslim olun. Mağarada Scrog'ların lideri ile konuşun, sizden Modoc şehrinin lideri ile konuşmanızı isteyecektir. Söyleneni yapın; fakat Modoc şehri sakinleri size inanmayacaklar. Yapmanız gereken şey, *Scarag'ların Karl'ı öldürmediğini kanıtlamak.* Karl ise bildiğiniz gibi Den'de. Modoc'tan ayrılmadan önce birkaç ufak görev daha tamamlayabilirsiniz; ancak ne yaparsanız yapın ama Rose'un yerine gidip "Wasteland Omelet" yemeyi unutmayın (tadı şahane!). Sadece 25$ ve bütün yaralarınızı iyileştiriyor.

Vault City

Vault City'ye girmenin en kısa yolu hangisi dersiniz? Zırhınızı çıkarın ve üzerinizdeki Vault 13 yazısını göstere göstere "customs officer" ile konuşun, işe yarıyor ve ilk vatandaşın sizi görmek istediğini söylüyor. İçeri girmeden önce bardan Cassidy'yi yanınıza almayı unutmayın.

Amacınız Vault City'nin bilgisayarına girip Vault 13'ün yerini öğrenmek. Bunun için yapmanız gereken şey, Geko Power Plant'ın *sorununu* halletmek. Bunun çözümünü geçen sayıda anlatmıştık. Vault'un içine girmeyi başarınca kütüphane bilgisayarından Vault 15'in yerini öğrenin (maalesef Vault 13'ün yerine ait bir bilgi yok).



Modoc, Vault City'e gitmeden önce "para" ve "experience" kazanmak için ideal bir yer.

Vault City'de Vic'in tamirci kızı, sizden İngiliz anahtarı ile pense isteyecek. İngiliz anahtarını Redding şehrinde, penseyi de hemen her yerde bulabilirsiniz (Vault City'deki Ammenities'de bir tane olabilir). Gerekenleri bulup verin, bir gün sonra geldiğinizde size bir alet takımı verecektir. Bu alet takımı ne işe yarayacak peki?

Geko

Bu şehirde reaktör sorununu çözmek gerekiyor. Çözdükten sonra arabanız için yeni bir parça aramaya başlayın. Kuzey'de Geko'nun öteki tarafında tamirci Ghoul'u *bulun ve Vic'in kızından aldığınız* alet takımını "Fuel Regulatör" karşılığında verin. İşte aradığınız parçaya kavuştunuz. Artık Den'e gidip arabanızı en mükemmel ve gelişmiş şekliyle alabilirsiniz. Ama önce Percy'i bulun. Sizden Woody'e ne olduğunu araştırmanızı isteyecek. Den şehrine vardığınızda Mısır Prensi'nin bulunduğu yere gidin ve mumyayı görmek için para verin. Bu mumyanın Woody *olduğunu görünce şaşıracaksınız.* Geko'ya geri dönün ve Percy'den ödülünüzü alın.

Redding

Redding'teki görevler diğerlerine göre biraz daha zor. Bu yüzden karakterinizin yeterince güçlü olduğundan emin olunca bu şehirdeki görevleri yapmaya başlayın. Aksi halde daha önce tamamlayamadığınız "experience" kazandıran görevleri bir kez daha zorlayın. Redding'te şerifin yardımcısı olup birkaç olay çözebilirsiniz. Ayrıca bir delme makinesinin çipini bulmak için Wonamingo madeninin derinliklerine *inebilirsiniz.* Burada Wanomingo denen yaratıklar var. Bu yaratıklar, düşük "level" bir Fallout gezgininin en kötü kabusudurlar. Elinizde güçlü bir enerji silahı ve arkanızda birkaç dost olmadan sakın *sataşmaya* kalkmayın, aksi halde çok fazla yaşamayabilirsiniz.

Raiders Camp

Güneyde Broken Hills'e giderken adı görünmeyen garip bir mağara bulunuyor. İşte burası Raiders Camp. İki tane giriş

yolu var. Birincisi dağın içinden geçiyor, mayınlar ve tuzaklarla dolu. İkincisine ise arka taraftan merdiven ile iniliyor ve nispeten daha tehlikesiz. İçerideki adamlar sizi gördükleri an saldıracaklar bu yüzden hazırlıklı olun. Bulacağınız büyük demir kasayı açmak için kutuların içinden alacağınız "dag tag"ların üzerindeki sayıları şifre olarak kullanın. Kasadan Mr Bishop'ın (New Reno'daki kaçakçı) saldırıları düzenlediğini kanıtlayan defteri alın ve Vault City'e götürün.

Broken Hills.

Bu şehirde birçok görevle uğraşacaksınız. İlk olarak baş madenci sizden hava temizleyiciyi tamir etmek için New Reno'ya gitmenizi isteyecek. New Reno'nun batı tarafında Renescu'yu bulun ve Broken Hills'deki madenciden bahsedin. Hava temizleyiciyi tamir etmek için "Stimpack"lere ihtiyacınız var.

İkinci olarak güçlü bir mutant olan Francis, sizi bir bilek güreşi müsabakasına davet edecek, eğer yenerseniz bir güç yumruğu kazanacaksınız.

Bu şehirde yapmanız gereken en önemli şey, Marcus'un size katılmasını sağlayabilmek. Şerif Marcus'un size nasıl katılacağını geçen ay ki can dostlarınız bölümünde anlatmıştık.

Bu şehirde türlü gariplikler bulunuyor. Bunlardan en acayibi zeki bir akrep yetiştirmiş olan bilim adamı. Akrebi çeviklik ve zeka gibi özelliklerde alt edin ve her özellik için 500 experience puanı kazanın.

New Reno

İşte kendinizi tamamen belada bulacağınız bir şehir daha... Kaçakçılığın, kumarın ve her türlü pis işin merkezi olan New Reno'da tüm bu işlere girebilirsiniz. Desperado'daki Big jesus'a yardım ederek Myron'u kurtarabilirsiniz. Bu şehirde asıl yapmanız gereken iş, şehrin batı tarafındaki silah satıcısından konuşma modülünü almaktır, bunu kısaca adamın icabına bakarak halledebilirsiniz. Hem böylece silahlarının tümü de sizin olmuş olur. Adamın dükkanının arkasında dolaplardan birinin ardında gizli bir merdiven var. Aşağıdaki çatlak bir adam birçok silahınızı upgrade ettirebilirsiniz.



Military Base'in girişi, save etmek için ideal bir yer, bizden hatırlatması....

Ama bu şehirde arabanızı çalabilirler, bu yüzden hırsızlara karşı fazlasıyla dikkatli olun. Arabanızı kaybederseniz o andan itibaren daha fazla bela ile uğraşırsınız.

New California Republic

Burası oldukça düzenli ve kurallara sıkı sıkıya bağlı bir şehir. İçeri girmeden önce tüm silahlarınızı ortadan kaldırmanız gerekiyor. Pazardaki kölelik kampı ofisinde bulunan Vorlis, sizden Rager'ların istasyonunun bir haritasını edinmenizi isteyecek. Ranger'ları şehrin alt kısmının kuzey batısında bulacaksınız. Binanın ön tarafında bulunan Ranger'la konuşun. Diğer Ranger'lar içeride bulunuyor. Konuştuğunuzda sizden Vorlis'i öldürmenizi isteyecekler, hangi yolu seçeceğiniz size kalmış.

NCR şehrinin alt bölümünün kuzey doğusunda bir kız ve robotu ile karşılaşacaksınız. Sizden elektrik santralini uçuracak olan bir polisi durdurmanızı isteyecekler. Gidip adamı temizleyin ve ödülünüzü alın.

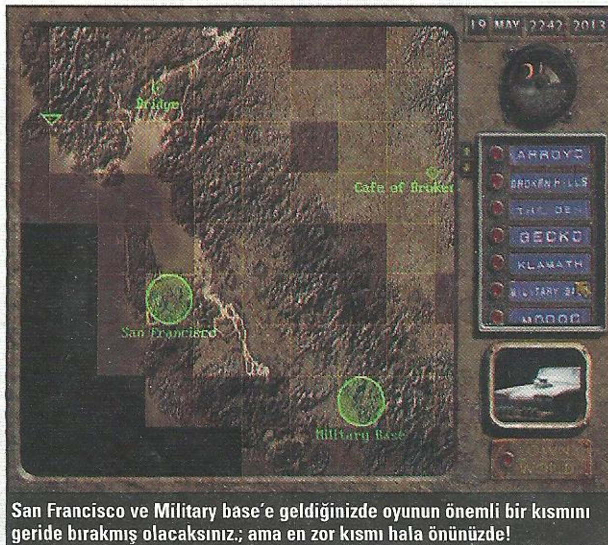
Şehrin alt bölümünün güneybatısında iki doktorla konuşacaksınız. Bu konuşmanın sonunda üzerinde Vault 13'ün haritası bulunan bir resim hakkında bilgi alacaksınız.

Son olarak NCR'ın güneybatısında bulunan Tandi ile konuşun size Vault 15 ile ilgili bir görev önerecektir.

Vault 15

Vault 15'e ulaşınca bazı insanların yerleştiğini göreceksiniz. Bazılarının güvenini kazanarak, bazılarını da yok ederek Vault 15'in bilgisayarına ulaşın ve Vault 13'ün yerini öğrenin.

Yapmanız gereken diğer önemli iş ise Rebecca ile konuşmak. Size kaybolan kızı hakkında bilgi verecektir. Daha sonra Dalia ile konuşun Rebeccanın kızından bahsedince sizin geçmenize izin verecektir. İlerleyince kulübenin karşısında Phill ile karşılaşacaksınız. Eğer onu ikna ederseniz Rebecca'nın kayıp kızı olan Chrissy'i serbest bırakır. Daha sonra da Rebecca'nın bulunduğu çadırın kuzeyindeki binada yetkiliyle konuşun, size Vault'un dış kapısına ulaştıracak kırmızı bir anahtar verecek.



San Francisco ve Military base'e geldiğinizde oyunun önemli bir kısmını geride bırakmış olacaksınız.; ama en zor kısmı hala önünüzde!

Vault 13

Vault 13'de serüveninizin başından beri aradığınız "GECK"e kavuşuyorsunuz. Buraya ulaşmanın iki yolu var. Birincisi Vault 15'deki bilgisayardan yerini öğrenmek ikincisi de eğer şansınız varsa etrafta gezinirken Deathclaw'larca yakalanıp oraya götürülmek.

Hepsinden önemlisi, yanınızda "speech module"ü getirmeniz gerektiği. Deathclaw'ların lideri Gunthar'la ve Vault'un birinci katında göreceğiniz ilk kişiyle konuşun ve Gunthar'a bozuk olan bilgisayarı onaracağınızı söyleyin. Üçüncü katta sabotaja uğramış büyük bir bilgisayar göreceksiniz, onu tamir edin. Bunu başarmak için "speech module"e ihtiyacınız var. Bilgisayarı tamir edince Gunthar'dan GECK'i alın ve köyünüzün yolunu tutun.

Arroyo'ya geri dönünce yaşlı Hakunin dışında hepsi yakalanmış. Hakunin, son anlarında herkesin gökten inen dev canavarlardan çıkan adamlar tarafından kaçırıldığını söylüyor ve bu adamların Navaro adlı bir yerde kaldıklarını belirtiyor.

Military Base

Bu bölgede içlerinde bir "Power Armor" ve bir "Gaus Pistol"ün de bulunduğu bir çok güzel alete kavuşacaksınız. Çadırların birinde Sanf Francisco'yu gösteren bir harita var. kapalı olan girişe ulaştığınızda sağ tarafta ve görülmesi oldukça güç olan demir çubuğu maden arabasına yerleştirin ve çubuğa bir dinamit iliştirin. Daha sonra arabayı madenin girişine doğru itin. Elbette böyle tehlikeli bir işe kalkış

madan önce save etmeyi unutmayın. Birinci katın doğu tarafının merkezinde bulunan jeneratörü tamir edin bu kuzeybatıdaki asansörü çalıştıracak. İkinci katta kuzeybatıda bir "Power Armor" bulunuyor. Bu kat size acımasızca saldıran süper mutant'larla dolu. İkinci kat da fazlasıyla zor, burayı kazasız belasız atlatmak için bol bol save etmelisiniz.

Dördüncü katta Melchior'u öldürdüğünüzde bir "Gauss Pistol" ve "Holotape"ler kazanacaksınız. Ancak dikkatli olun üzerinize evcil Deathclaw'lar salıyor.

San Francisco

San Francisco'ya varınca terk edilmiş bir gemiyle karşılaşıyorsunuz. Bu gemiyi tamir edebilir ve yakıt doldurabilirsiniz. Ancak geminin tam anlamıyla hazır olabilmesi için "fob" adlı elektronik bir anahtar bulmalısınız. Bu parçayı da Navarro'da bulacaksınız. "Hubologist"lere katılmadan önce ejderi desteklemeli ve onun adamı olarak dövüşmelisiniz. Daha sonra Lo Pan'a meydan okuyup onu da halletmelisiniz; fakat dikkat edin hile yapıp silah çekecektir. "Fob"u bulmak için Navarro'da yarı gizli bir girişten içeri sızın ve "fob"u bulup geri dönün.

Tankere gidin ve "Badger"la konuşun. Alt kata inin oradaki ucube yaratıkları temizleyin ve Suze'ı kurtarın. Siz Suze'a yardım edince kaptan sizinle konuşacaktır. Ondan Nave bilgisayarını tamir etmek için Nave çipine ihtiyacınız olduğunu öğreneceksiniz. Kaptanla konuştuktan sonra bir bilgisayar olan Emperor'dan gemi için gerekli yakıtı alabilirsiniz.

Navaro

Navaro'ya gittiğinizde uçan makinelerin San Francisco'ya doğru gittiğini öğreniyorsunuz. Yarı gizli bir giriş bulun ve içeri gizlice girin. Navaro'ya giren iki gizli giriş var. biri güneybatıdaki korulukta diğeri benzin istasyonunun kuzeybatısında. "Fob" komutanın özel odacığında. "Fob"u almak için birkaç yol var, en iyisi "Fob"u korumak üzere geldiğinize komutanı ve korumayı inandırmak. Böylece komutan, "Fob"u size kendi elleriyle teslim edecektir. Burada yapmanız gereken en önemli iş "fob"u almak, onu aldıktan sonra San Francisco'ya geri dönün.

Enclave

Enclave'e girmeden önce yanınızda mutlaka GECK bulunsun. Eğer Enclave'e geldiğinizde "Advanced Power Armor" giyiyorsanız sizi kendilerinden biri sanacaklar. Adamlarınızı dışarda bırakırsanız her yere serbestçe girebilirsiniz. Eğer birinci kattaki robotların yanından sıvışabilirseniz birçok güçlü silaha kavuşacaksınız.

Girerken kullandığınız ilk merdivenler, aşağıda köy halkının tutsak olduğu yere iniyor. Buraya ulaştığınızda köy halkının ve Vault 13'de yaşayan kimi insanların burada bazı deneyler için tutulduğunu öğreneceksiniz. Aşağıya, başkanlık ve araştırma katına inin. Buralara ulaşmak için ise güvenlik bariyeri katını aşmalısınız. Amerika Birleşik Devletleri Kimya İşletmesi Başkanı Charles Curling'i bulun. Onu köy halkını öldürmemeye ikna edin. Başaramazsanız onu öldürün. Başkanlık katının kuzeydoğusunda ABD Başkanı'yla konuşun ve güvenlik kartını almak için onu temizleyin. Bu kart sayesinde tüm koruma sistemlerini kapatabilirsiniz.

Reaktör katına çıktığınızda Enclave'in elektrik santralinin bilgisayar kontrolünü havaya uçurmanız gerekli. Halkınızı kurtarıp gemiye ulaşmak için 9 dakikanız var. giriş katının hemen dışında Granite ile karşılaşacaksınız, onunla konuşun ve ajan Horrigan'a karşı birlikte savaşmaya ikna edin. Başkan'ın kartını girişteki odanın güneybatısında bulunan konsolda kullanın, güvenlik silahları sizin için ajan Horrigan'ı temizleyecektir.

Geminize binin ve halkınızı kurtarın, bu sırada Enclave'in havaya uçtuğunu göreceksiniz.

İşte gerçek kahraman!



Enclave'deki tutsakların tek umudu sizsiniz. Onları kurtarın ve olabildiğince çabuk bir şekilde Enclave'i terk edin.

Süper İpuçları

Fallout dünyasında ne yapacağınızı tümüyle bilseniz bile savaşlardan canlı çıkabileceğinizi kim garanti edebilir? Hayatta kalmanız için kaya gibi sağlam, attığını vuran ve yeri gelince karizmasını kullanan bir karakteriniz olmalı. Acaba hayal mi? Hiç de değil, artık sizin de 60. Ya da 70. Level bir karakteriniz olabilir nasıl mı? Tabii ki bu süper ipuçlarıyla.

NCR'de Dorothy ve robotu Toto'yu bulun. İçerideki bilgisayarı Science yeteneğiniz ile tamir edin. Dorothy ile konuştuğunuzda size bol miktarda "Experience" ve birkaç tane kitap verecektir. İşin iyi yanı ise bunu istediğiniz kadar yapabilmeniz. Aynı işi tekrar tekrar yapmak, karakterinizi bir ölüm makinesine çevirebilir, sırf aldığınız kitapları satarak bile zengin olabilirsiniz. Karakteriniz mükemmel bir hırsız mı? Öyleyse Başkan Tandi'den aldığınız görevi bitirin ve Vault 15'in bilgisayarından yüklediğiniz "holodisk"i yardımcısına verin (takım elbiseli adam). Bu adam size bir miktar "para" ve "experience" verecektir. Steal yeteneğiniz ile adamdan diski geri çalın ve yeniden verin. Böylece yine bir sürü para ve "experience"ınız olacaktır.

Tüm bu ipuçlarınız aslında oyunun Bug'ları ve kanımızca ilk anda heyecan yaratsa bile daha sonra oyunun fazlasıyla kolaylaşmasına yol açıyor, bu yüzden bunları kullanmakta aşırıya kaçmayın.

PCG


Bu koca gemiyi harekete geçirebilmek için çok uğraşacaksınız; ancak halkınızı kurtarmak ve onlar için "cennetin bahçesi"ni yaratmak istiyorsanız bu şart.

Heretic II, Bölüm 2

Atlayın, zıplayın, öldürün ve doğrayın ama artık oyunu bitirin!

Strateji rehberimizin ilk bölümü sayesinde Andoria'daki tehlikelerden kurtuldunuz ama sizi bekleyen daha birçok sürpriz var. Sizi bu zorlu mücadelenizde yalnız bırakmayarak *Heretic II*'nin fantastik dünyasını yaratan ekiple beraber tam çözümün son bölümünü veriyoruz. Haydi, ekran başına!



K'CHEKRIK HIVE: *Heretic II*'de yeni alanlara girebilmeniz için bir dolu düğme bulup basmanız gerekiyor. Birçok kez başka bir bölümdeki bir düğme, daha önce araştırdığınız bir alandaki bir kapıyı açacak.



K'CHEKRIK HIVE: Havuza atlayın ve pompa odasına ulaşabilmek için dibe dalın. Ortadaki büyük su kolonundaki kapıyı açmak için düğmeye basın.

K'Chekrik Hive

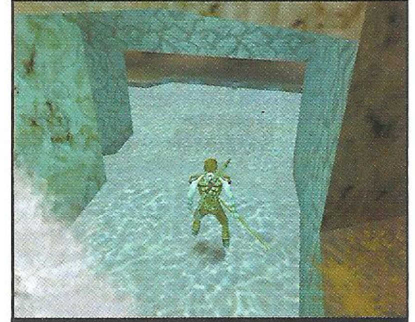
Soldaki geçide girin ve koridoru sonuna kadar takip edin. Burada muskası kaybolmuş bir savaşçı büstü göreceksiniz. Kapının yanındaki düğmeye basın ve ilk odanın orta koridorundaki bir kapı açılsın. İlk odaya geri dönün ve orta koridordan kraliçenin tahtının bulunduğu odaya gidin. Sağdaki çıkışı kullanın, ilerleyin ve bahçeye giden soldaki geçide dalın. Havuzun içinde bir açıklık var. Dibe dalın ve diğer havuza geçin. sudan çıkın ve pompa odasına giden geçide girin. Burada merkezdeki büyük su kolonunun kapısını açmak için düğmeye basın. İzlerinizi takip ederek geri dönün ve kolonun en tepesine yüzün. Kapının önünde şimşek kalkanı var. Kalkanı alınca altındaki düğme serbest kalarak *Hive 2*'ye giden kapı açılacak.

Hive 2'den dönünce tekrar havuza dalıp bahçeye geri dönün ve odadan çıkın. Geçidi takip edin. Yol ikiye ayrılınca kraliçenin tahtının bulunduğu odaya gidebilmek için herhangi birine sapın. Karşı tarafınızdaki kapının yanında bir düğme var. Kapıyı açmak için düğmeye basın ve içinde büst olan odaya girin. Gauntlet'a girmek için muskayı büstün üzerinde kullanın.

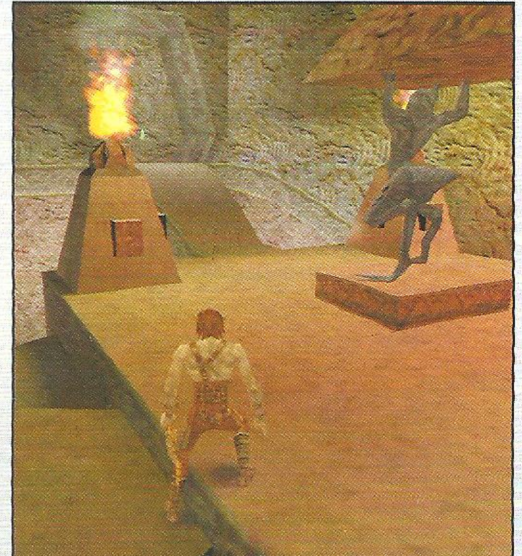
K'Chekrik Hive 2

Geçitten çıkıp kanyonu geçen köprünün olduğu yere gelin. Köprüden karşıya geçin ve mezara giden geçidi takip edin. Heykelin etrafındaki buhar tuzaklarını etkisiz hale getirmek için uzakta görünen kapının yanındaki düğmeye basın. Bu kapıdan çıkıp bir sonraki alana gelince sağdaki koridora girin. Suya atlayıp dibe dalın. Geçidi takip edince ikinci Staff Shrine'ın bulunduğu odaya geleceksiniz. Kapıdan çıkın ve tekrar suya dalıp ilk koridorun olduğu odaya gidin. Buradan sağdaki geçide girin. Yolun sonundaki odaya gidin, en yukarıya çıkın ve girdiğiniz kapının üzerindeki kapıdan çıkın. Hemen solunuzdaki kapıdan girin ve yolun sonundaki kapıya giden çıkıntıyı takip edin. Bu odada bulunan üç düğmeden en uzaktakine basınca bir kapı açılacak ve ortaya bir mücevher çıkacak. Mücevheri alıp ipten aşağı inin.

Kapıdan geçin ve içinde üç kapı bulunan odaya doğru ilerleyin. Dosdoğru gidince koridorun sonunda bir asansör alçalacak. Asansöre binip en yukarıya çıkın ve sonra zemindeki düğmeye basın. Önünüzde bir kapı açılarak sizin aşağıdaki koridora düşmenizi sağlayacak. Üç kapılı odaya dönün ve az önce düğmeye basmanızla açılan kapıdan girin. Merkezinde bir kolon olan odaya varana dek geçidi takip edin. Kolonun karşı tarafına geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Kolon açılıp ortaya Warrior's Spear çıkacak. Dört tane duvar açılarak sağda kalan iki tanesi sizi başka bir odaya götürecek. Bu odanın zemininde gördüğünüz düğmeye basarsanız sizi bölümün başlarına götürebilen bir asansörü çağırmış olursunuz. Aşağı atlayın ve odadan çıkmak için sağdaki kapıyı kullanın. Koridoru sonuna kadar takip edin ve mezara geri dönmek için sağdaki kapıdan girin. Heykellerin karşısında durup mezarı indirmek için



K'CHEKRIK HIVE 2: İkinci Staff Shrine'ı barındıran odaya ulaşmanız için bu nehirde biraz ıslanmanız gerekecek.



K'CHEKRIK HIVE 2: Mücevheri bulduğunuzda heykele karşı yüzünüzü verip kullanarak mezarı indirebilirsiniz.

mücevheri (gem) sağdaki heykelin üzerinde kullanın. Daha sonra ise mezarın önünde durup mezarın önündeki kapıyı açmak için Spear'ı kullanın. Bu odanın içinde *Hive 1*'de gerekli olan muska bulunuyor. Muskayı alınca zeminde bir kapak açılacak. Kanyona giden bu geçidi takip edin ve *Hive 1*'e geri dönmek için köprüye tırmanın.

Gauntlet

Köprü çökmeden karşıya geçebilmek için bütün gücünüzle koşun. Ayı tuzaklarına sahip bir koridora giden geçidi takip edin. Tuzakların üzerinden atlayın ve koridoru takip edip zemininde altıgenler bulunan bir odaya ulaşın. Üzerlerinde yapışkan yeşil bir madde olmadığı sürece resimli altıgenler güvenli ama resimsiz olanlar, sizi doğrudan bir lava çukuruna yollayacak. Odanın karşı tarafına ulaşmak için çeşitli şekillerde atlayarak bu güvenli altıgenleri kullanmalısınız. Karşıya varınca geçidi takip edin ve asansörle en yukarıya çıkın. Kolonların tepesine tırmanın ve odadaki tek kapıyı açmak için kolonların birinin üzerinde olan düğmeye basın. Büyük bir kuyuya giden koridoru takip edin. Karşıya geçmenizi sağlayacak platformun dönmesi için solda kalan duvardaki düğmeyi vurun. Asansörle yukarıya çıkın ve büyük bir lav kuyusuna çıkan koridoru takip edin. Karşıya gidip gelen platformu bekleyin. Platforma binip kuyunun karşı tarafına geçin. koridorun sonundaki delikten aşağı atlayın ve hemen koridorun sonuna doğru koşun. Sağa gidin, sola dönün ve boşluktan karşıya atlayın. Koşun, sallanan çekiçlerin altından yuvarlanarak geçin ve döner bıçakların merkezine atlayın. Zıplayın ve hareketli blokların üzerinden geçin. Büyük platformun üzerine atlayın ve duvara çarpmadan önce sonuna doğru koşun. İlk ezicinin altından yuvarlanarak geçip diğer ikisinin üzerinden atlayın. Bir sonraki sallanan çekiçler için hareketlerinizi ayarlayın ve sonrada Trial Pit'e gitmek için en son odaya girin.


GAUNTLET: Bu kolonların tepesinde, odanın dışında bir geçidi açacak bir düğme bulacaksınız. Ortaya çıkan geçidi takip edin, sizi büyük kuyunun olduğu yere götürecek.


GAUNTLET: Yeşil sümüğümsü maddeyle kaplı olmadığı sürece üzerinde resimler olan altıgenlere basarak ilerleyebilirsiniz.

Hive Trial Pit

Kuyu canavarıyla dövüşmek için büyük arenaya girin. Onu silahlarınızla yenebilir ya da kolonları yıkmasını sağlayarak köprüyü başına çökertebilirsiniz. Onu yendikten sonra Iron Doom büyüsünü bulmak için geldiği kapıdan çıkın.

Lair of the Mothers

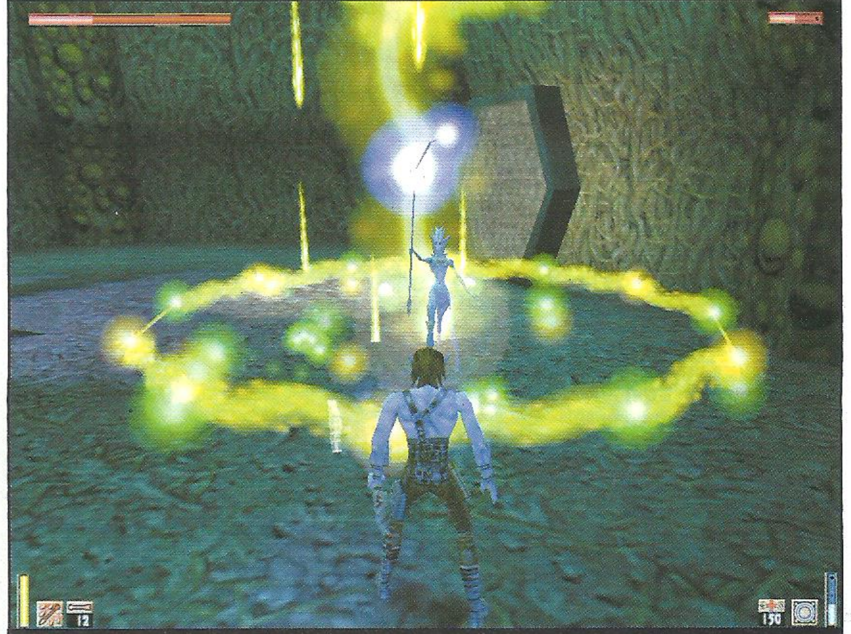
Köprüyle kanyonun karşına geçin. Ortadaki kürenin altında bulunan büyük kapıların olduğu yere gidin. Karşı taraftaki geçitten devam edin. Annenin yumurta odasına gelinceye kadar geçidi takip edin. İple en yukarıya tırmanın ve girdiğiniz yerin solunda kalan kapıya doğru ilerleyin. İçinde çamur banyosu olan bir sonraki odaya devam edin. Karşı taraftaki kapıya doğru ilerleyin. Sağında bir kuyu olan odaya gelene kadar koridoru takip edin. Tam karşınızda içinde boşluklar olan bir duvar var. Priestess Key'i ele geçirmek için duvarı tırmanın. İzlerinizi takip ederek Egg Room'a geri dönün ve Priestess Key'i karşı kapının üzerinde kul-



HIVE TRIAL PIT: Kuyu canavarını yenmenin iki yolu var: Silahlarınızı konuşturmak veya onu kolonların arasına çekip bir güzel ezilmesini sağlamak.


GAUNTLET: Kuyunun diğer tarafına geçebilmek için solunuzda kalan duvardaki düğmeyi vurun. Platform dönmeye başlayacak ve siz de sağ salim karşıya geçebileceksiniz.


LAIR OF THE MOTHERS: Priestess Key'i ele geçirmek için bu çamurlu yerden geçmek zorundasınız. Daha sonra da gelsin Lair yolları.


LAIR OF THE MOTHERS: Hive Priestess'ı yenmenizin tek yolu, peşinden ayrılmayıp silahlarınızı üstüne kusmanızdır. Eğer aranıza mesafe sokarsanız işte o zaman birazcık işiniz var demektir.

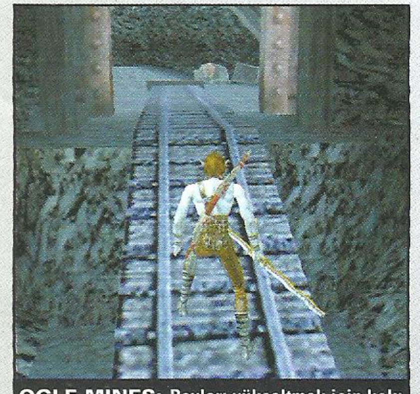
lanın. Tavanı gökyüzüne açık bir odaya gelene kadar bu koridoru takip edin. En tepeye çıkın ve üstü açık dairesel bir alana giden koridorları takip edin. Karşı tarafa geçin ve heykeli almak için ortadaki odaya girin. Egg Room'a geri dönmek için hemen odanın dışındaki asansörlere binin ve sonra kuyunun olduğu odaya dönün. Kuyuyu geçip kavşağa giden koridoru takip edin. Dosdoğru devam edin ve koridoru sonuna kadar takip edin. Priestess'ın odalarına giden bir boyut açmak için heykeli kaidenin üstüne yerleştirin. Priestess'ı yenebilirseniz sizi Ogle Mines'a ışınlayacak. Hive Priestess'ı uzaktan yenmeniz oldukça zor ama yakınında durursanız silahlarınızı kullanıp kolaylıkla onun işini bitirebilirsiniz.

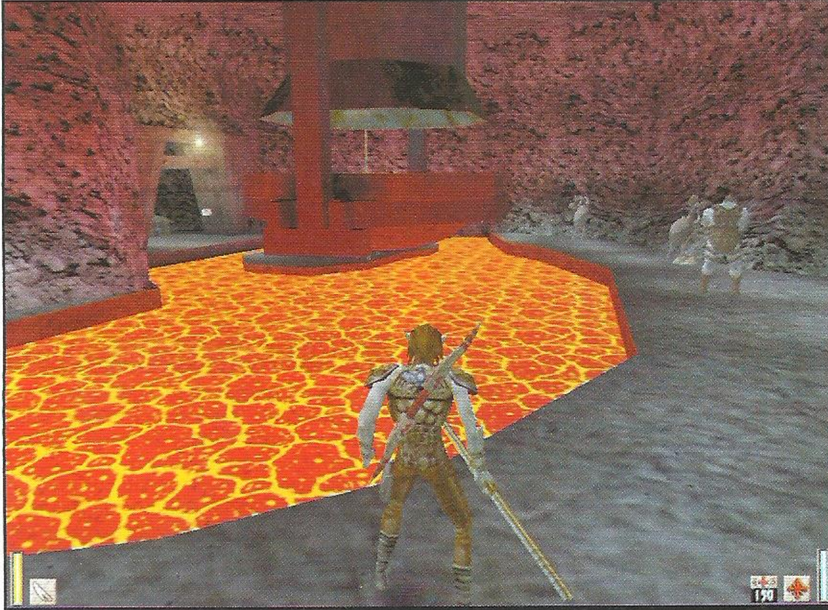
Ogle Mines

Bölüme başlamanızla beraber Teleport büyüsünü bulacaksınız. İpten aşağıya, bir alt kata inin ve Ogle'lerin bulunduğu odaya giden köprüyü takip edin. Sağınızdaki çıkıntıya tırmanın ve devam edin. Sola ve sağa ayrılan bir geçide geleceksiniz. İçinde büyük bir pompalama kolu olan odaya ulaşmak için herhangi birine girebilirsiniz. Pompanın yanındaki kapıdan girin ve yolun sonundaki asansöre giden koridoru takip edin. Asansöre binip zemine inin ve köprü kavşağına doğru ilerleyin.

Soldaki köprünün çökmüş olmasına rağmen daha sonra buraya dönmek zorunda kalacaksınız. Sağdaki köprüden geçin ve yolun sonundaki asansöre gidin. Asansöre binip aşağı inin. Ogle'lerin çalıştığı odaya girin ve platformun altından sola doğru yuvarlanıp bir sonraki mağaraya girin. Sağdaki boruyu ayakta tutan kirişi vurun ve en tepeye tırmanın. yolun sonuna kadar koridoru takip edin ve odanın sonundaki nöbetçi kulesine doğru ilerleyin. Bir önceki koridorda bulunan rayları kaldırmak için kulenin içindeki kolu vurun. Bu koridora geri dönün ve rayları tırmanarak stok odasına girin. Burada Mine Cart Wheel'ı bulacaksınız. Nöbetçi kulesine geri dönün ve yanındaki kapıdan çıkın. Köprüye tırmanın ve çökmüş köprüden karşıya geçin. Koridoru sonuna kadar takip edin ve maden arabalarının bulunduğu büyük bir tepeye gelin. Tekerleği arabanın üzerinde kullanın ve sonra arabaya binip Ogle Mines 2'ye gidin.


LAIR OF THE MOTHERS: Priestess Chamber'lara giden boyutu açmak için heykelciği kaidenin üzerinde kullanmalısınız. Priestess'la karşılaşmadan önce olabildiğince kendinizi iyileştirmeye çalışın.


OGLE MINES: Rayları yükseltmek için kolu kullandıktan sonra Mine Cart Wheel'ı ele geçirmek için erzak odasına doğru tırmanın.



OGLE MINES 2: Lav havuzunun sağındaki yol, sizi Unrefined Ore'a götürecek. Ore'u ele geçirince odanın sol tarafına doğru ilerleyerek rafineriye götürün.

Ogle Mines 2

Taşıyıcı kemerlerin bulunduğu odaya giden koridoru takip edin. En aşağıda küçük bir delik var. Delikten içeri yuvarlanın ve büyük bir Earthblood (lav) nehrine giden koridoru takip edin. İskelenin altındaki kapıdan girin ve taşıyıcı odasındaki kapıyı açmak için kola vurun. Taşıyıcı odasına dönün ve yeni açılan kapıdan kaya parçalayıcısının olduğu odaya girin. Soldaki geçide girip içinde bir lava havuzu olan mağaraya ulaşana kadar takip edin. Unrefined Ore'u alabilmek için sağdaki kapı yoluna atlayın. Havuzun diğer tarafına geçin ve odanın solunda kalan kapıya doğru ilerleyin. İçinde bir rafineri olan odaya gelene kadar sağdan gidin. Taşıyıcı kemerine gidin ve Refined Ore elde etmek için Unrefined Ore'u kullanın. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve daha önce girmediğiniz taraftaki geçidi takip edin (şimdi sağınızda olan). Geçidin sonuna gelince kolu kullanın ve asansöre binip bir üst kata çıkın. Sağdaki kapıdan dışarı çıkınca Earthblood nehrinin olduğu alana döneceksiniz ama bu sefer iskelenin üzerindesiniz. Refined Ore'u platformun yanındaki kutuda kullanın ve sonra kola vurup karşı tarafa geçmek için platforma tırmanın. Kapıya giden geçidi takip edin, kapıdan girin, asansöre doğru yürüyün ve Dungeon'a çıkmak için asansöre binin.

Morcalavin's Dungeon

Koridoru takip edip nöbetçilerin ve madenci ogle'lerin bulunduğu odaya gidin. Kısa tünelden geçip bir sonraki odada, sağda bulunan rampayı çıkın. En üste çıkınca sola dönüp koridoru takip edin ve ilk sağdan girin. Asansörle en yukarıya çıkın ve ortasında büyük bir kafes olan odaya gelene kadar koridoru takip edin. Odanın en sağına gidin ve küçük asansöre binip bir üst kata çıkın. Odanın uzak tarafında, kafesli odadaki parmaklıklı kapıyı açan bir kol var. Kola vurun ve yukarı çıktığınız asansörü kullanarak alttaki odaya geri dönün.

Alev tuzaklarına dikkat ederek yeni açılan kapıdan dışarı çıkın. Şimdi üç kilitli kapının ve bir geçidin olduğu bir yere geleceksiniz. Odaya dalın ve karşı taraftaki asansöre binin. Gizli mabedin yanında bir düğme var. Düğmeye basın ve kafesin aşağıdaki lavın içine batmasını seyredin. Yukarı çıkmaya başlayınca kafesin üstüne atlayıp bir üst kata çıkın. Merdivenlerden yukarı çıkın ve nöbetçilerin yakınındaki iki kolu indirin. Bu iki kol, parmaklıklı üç kapının olduğu yerdeki iki hücreyi açacak. Bir köşede sizi düğmenin bulunduğu kata indirecek bir asansör var. Parmaklıklı üç kapının olduğu yere geri dönün ve soldaki hücreye girin. Burada işkenceye uğramış bir Ssithra'yla karşılaşacaksınız. Size bir Dungeon Key verecek. Anahtarı alın ve sonra hücresindeki delikten içeri yuvarlanarak ilerideki odaya geçin. Çıkıntıya tırmanıp sola doğru ilerleyin ve merdivenleri takip edin. Üstteki platforma giden çıkıntı parçalarına tırmanın. Tavandan gelen preslere dikkat ederek koridora girin. Dar çıkıntıdan karşıya geçin ve Cloud Fortress'a giden kapılardan girin.

Cloud Fortress

Koridoru takip edin, merdivenlerden yukarı çıkın ve sütunların bulunduğu odanın sonundaki kapılardan girin. Mağaranın içindeki rampadan yukarı çıkın ve kalenin girişine doğru ilerleyin. Büyük kapılardan içeri girin ve içinde büyük bir masa olan odaya gelene kadar herhangi bir yoldan gidin (yolların ikisi de aynı yere çıkıyor). Karşı uçtaki kapıdan girin ve merdivenlerden yukarı çıkın. İçinde dev kapıların olduğu odaya gelene kadar koridoru takip edin. Inner Sanctum'a girebilmek için Dungeon Key'i kapının üzerinde kullanın.

Cloud Fortress Labs'den geri döndüğünüzde kalenin dışında kalan bir balkona gelene kadar koridoru takip edin. Karşı taraftaki kapıdan girin ve sizi Cloud Fortress Quarters'a götürecek bir dizi kapıya giden koridorda ilerlemeye devam edin.

Cloud Fortress Quarters'dan dönünce aşağıdaki kırık masanın üstüne atlayın ve Inner Sanctum'a geri dönün.

Cloud Fortress Labs

Sola doğru gidin ve zemininde bir laboratuvar masası olan büyük bir odaya gelene kadar koridoru takip edin. Odadaki girintinin içinde bir kol var. Kolu çekin ve hemen sonra laboratuvar masasının üzerine atlayın. Masayla en yukarıya kadar çıkın ve ilk kitabı devreden çıkarmak için düğmeye basın. Alttaki odaya dönün ve odanın zeminindeki kapıdan dışarı çıkın. Ortasında bir masa ve tam önünüzde kilitli bir kapı bulunan bir odaya geleceksiniz. Merdivenlerden dışarı çıkın ve ortasında büyük bir tank bulunan odaya gelene kadar geçidi takip edin. Odanın uzak köşesine gidin ve masanın bulunduğu odadaki kilitli kapıyı açmak için kolu çekin. Masalı odaya geri dönün ve yeni açılan kapıdan içeri girin. Koridordaki T kavşağına gelince sola dönün ve dairesel merdivenlerden en yukarıya kadar çıkın. Bu odadaki makinenin üzerinde bir kol



MORCALAVIN'S DUNGEON: İşkenceye uğramış Ssithra, soldaki hücrede bulunabilir. Eğer rica ederseniz size Morcalavin'in Inner Sanctum'unu açan Dungeon Key'i verecektir.


CLOUD FORTRESS LABS: Kolu çektikten hemen sonra ilk Tome'a ulaşabilmeniz için masanın üstüne atlamanız gerekiyor. Devre dışı bırakmanız gereken toplam altı adet Tome var.


CLOUD FORTRESS LABS: Ortasında büyük bir tank olan odada, masalı odadaki kilitli bir kapıyı açan bir kol var. Sanırım durumu kavradınız.

var. Ortaya başka bir düğme çıkarmak için kola vurup masayı yolunuzdan çekin. İkinci kitabı da devreden çıkarmak için düğmeye basın.

Yüzünüzü geldiğiniz kapıya verince solunuzda bir kapı göreceksiniz. İçeri girin ve aşağıdaki suya atlayın. Sudan çıkın ve sağa devam edin. Daha sonra ilk soldan dönün. İçinde büyük bir ocak olan bir odaya geleceksiniz. Odanın en sonuna kadar gidip gizli mabedin yanındaki asansörü bulun. Asansörle en yukarıya çıkın ve kendinizi içinde büyük bir çarkın olduğu odada bulana kadar koridordan aşağı ilerleyin. Odanın en tepesine çıkın ve çarkı durdurup ocağı söndürmek için kola vurun. Ocak odasına dönün ve üçüncü düğmeyi bulmak için ocağa girin. Üçüncü kitabı da devreden çıkarmak için düğmeye basın ve sonra Cloud Fortress'a dönmek için bölümün başındaki ilk odaya yollanın.

Cloud Fortress Quarters

Başladığınız odadaki kapıdan içeri girin ve sola dönün. Geniş koridorun sonuna kadar gidin, kapıdan geçin ve sola devam edin. Yolun sonundaki kapıdan geçip yemek salonuna girin. Sağdaki kapıdan geçin ve bir asansöre gelene kadar geçidi takip edin. Kendinizi mutfakta bulabilmek için asansörle yukarıya çıkın. Mutfak kapısını ve şöminenin üzerindeki bir paneli açabilmek için sandıkların yakınındaki kola vurun. Mutfak kapısından dışarı çıkın ve yemek salonuna geri dönün. Masanın üzerine zıplayın. Masadan da şöminenin üzerine atlayıp dördüncü kitabı devreden çıkarmak için düğmeye basın.

İlk geldiğiniz kapıdan dışarı çıkın ve aşağıdaki merdivenlere ulaşabilmek için hemen sağa dönün. Merdivenlerden yukarı çıkın ve büyük salonun üstüne gelene kadar çıkmaya devam edin. Salonun üzerinde diğer tarafa uzanan ahşap bir köprü var. Burada Cloud Key'i bulacaksınız. Salonun içine düşün, mutfak tarafında olan kapıdan dışarı çıkın; ama bu sefer sağa dönün. Zemindeki delikten aşağı düşün ve kapıya doğru giden merdivenlerden yukarıya çıkın. Yolunuza devam etmek için Cloud Key'i kapının üzerinde kullanın.

Bir kavşağa gelene kadar koridorları takip edin, yol boyunca önünüze çıkan merdivenleri tırmanın ve zemininde bir halı olan bir odadan geçin. Sağdaki geçide girin ve kütüphaneye giden küçük asansöre binin. Soldaki merdivenleri tırmanın ve beşinci kitabı da devre dışı bırakmak için düğmeye basın.


CLOUD FORTRESS QUARTERS: Yemek salonunda dördüncü kitabı devre dışı bırakacak düğme bulunuyor. Bu nedenle tıkınmayı bırakın da şu işi bir an önce halledin.


CLOUD FORTRESS QUARTERS: Bütün Tome'ları devre dışı bıraktıktan sonra Morcalavin'le karşılaşmaya hazır olacaksınız. Ağır silahlarınızı yanınıza alsanız çok iyi olur; çünkü bu iş gerçekten başınızı ağrıtabilir.

Ortasında büyük bir kitaplık olan odaya gelene kadar merdivenlerden çıkmaya devam edin. Kitaplığa tırmanın ve gizli mabedin üzerindeki çıkıntıya atlayın. Buradaki kolu çekerek odada bulunan sürme bir kitaplığı açığa çıkarın. Bu geçide girip merdivenlerden aşağı inin. Kapıdan dışarı çıkarak içinde bir asansör olan odaya ulaşın. Asansörle yukarıdaki çıkıntıya çıkın ve en son kitabı da devre dışı bırakmak için altıncı düğmeye basın. Burada, Morcalavin'le karşılaşmanızda kullanmak için Tome'u, bir bulmaca parçası şeklinde ele geçireceksiniz. Zemindeki geçide girip odadan çıkın. Kare basamaklardan aşağı inin ve başladığınız odaya geri gidin. Artık Cloud Fortress'a dönmenin zamanı geldi.

Morcalavin's Inner Sanctum

İlk olarak buraya Cloud Fortress'dan geliyorsunuz. Soldaki koridora girip sağınızda kalan ilk kapıya kadar devam edin. Kapıdan girin ve Morcalavin'i görüp amacınızı öğrenin. Altı kitabın da gücünü devre dışı bırakacak bir yol bulmalısınız. Geldiğiniz yoldan çıkın ve koridorun sonundaki kapıya kadar devam edin. Solunuzdaki yeşil boyut kapısı daha sonra kaybolacak. Laboratuvarlara gidebilmek için tam karşınızdaki kapıdan dışarı çıkın.

Bütün kitapları devre dışı bırakıp geri dönünce içinde yeşil boyut kapısının olduğu odaya gidin. Kapıdan girin ve elinizdeki üç kutsal objeyi kullanın. Duvardan iki kol çıkacak. Bir ışınlayıcıyı aktif hale getirmek ve Inner Sanctum'un kapılarını açmak için kolların ikisini de çekin. Morcalavin'le karşılaşmak için ışınlayıcıya girin. Elinizdeki parçayı geriye kalan aktif parçanın üstüne yerleştirmelisiniz. Aktif olanın tam karşısına gelince Tome'u kullanın. Maalesef Morcalavin'i geçmenin kolay bir yolu yok. En güçlü büyülerinizi kullanın ve kıvrak olmaya bakın. Geriye kalan Tome'u ne kadar çabuk devre dışı bırakabilirseniz Morcalavin'le işinizde o kadar çabuk biter. Kolay gelsin!

PCG

PC GAMER ONLINE

Günlük **Oyun Dozunuzu** alabileceğiniz **tek yer** PC Gamer Online'dır.

BAŞLIKLAR

LEVEL KÖŞESİ

Quake II ve Unreal level'ları hakkında bilgi mi arıyorsunuz? Web'deki en iyi level alanına bir uğrayın. Burada Quake, Quake II, Unreal, Total Annihilation ve daha birçok oyun için araç gereç bulacaksınız.

SÜTUNLAR

PC Gamer editörleri tarafından yazılan bu günlük sütunlar oyun dünyasının içini ve dışını ayağınıza getiriyor. Bazen çekişmeli, ama her zaman eğlenceli!

GÜNLÜK MEKTUPLAR

Güney yarımkürede sifonu çekince su hangi yöne dönüyor? Oyunlarla ilgili tartışmalara ve düzeyli (!) geyiklere bizzat katılın.

HABERLER

Sizin için önemli olan en taze oyun haberlerini bulmak için ziyaret edilecek tek adres: PC Gamer Online.

COCONUT MONKEY ARŞİVLERİ

Burada CM'in boyama kitapları, çizgi romanları, oyunları ve Quake II level'ları insanlığın hizmetine sunuluyor! Herkesin sevgilisi bu maskota biraz takılmak için buraya bir uğrayın.

PC GAMER ONLINE — COLUMNS

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

PCG MAIN

HEAT.NET

Featured Column

So Sayeth the Fancy Gentleman

What's up with the K6-2? - Greg Vederman
Greg explains why he is hesitant about AMD's K6-2 with 3DNOW! instructions.

Bakery Fresh Columns

Please Don't Hurt Me! - Colin Williamson
Colin opens his mail bag and responds to reader mail. And some of it isn't pretty...

How to become a PC Gamer in 5 easy steps - Lisa Renninger
Lisa answers one of the questions she gets asks the most: How do you get a job at a place like PC Gamer?

From Big Install to Big Screen - Gary Whitta
As a whole slew of PC games are poised to become big-budget movies, the question remains: can Hollywood bury the specter of past failures and do big-screen justice to some of our favorite characters?

Buggy Games: An Epidemic - Crabby Old Bastard
The practice of releasing buggy and unfinished games has become epidemic -- so what can we do about it?

Archives

She Got Game	Lisa Renninger
Colin's House of Shame	Colin Williamson

PC GAMER ONLINE — QUAKE LEVELS — single-player • deathmatch

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

PCG MAIN

HEAT.NET

Single-Player Quake Levels

There are probably more single-player maps for Quake than any other game--and for good reason. The game features marines, insane dogs, zombies, fiends, and other monsters too horrible to mention. These elements have been combined by level editors for some truly ingenious and horrifying levels. You name a setting and there is probably a single-player Quake mission matching that scenario: subways, ancient Scotland, a slaughterhouse, deep space, and just down and dirty places of death and destruction.

The best single-player levels for Quake are located in this area, and although most of the folks behind these levels have moved on to Quake II, their efforts are still a load of fun to play. Give them a try--you won't regret it.

Complete List

Beyond Belief Part I - The Unholy Alliance	Matthias Worch	bbelief.zip	6.98 MB
Dark Nite	Unknown	darknite.zip	475 KB
Discordia	Creed	discord.zip	455 KB
Downward Spiral, The	Stan C.	dspiral1.zip	630 KB
Elektra Complex, The	Andrew Smith	elektra.zip	546 KB
Guardhouse, The	Andrew Smith	guard.zip	460 KB
Hive Part II	Chris Mayers	metro.zip	867 KB
Inverusle	Neil Manke	elba02.zip	1.03 MB
Monastry	Daniel Vogt	monastry.zip	638 KB
Morbidity: 1	Unknown	morbid_1.zip	595 KB
Museum	Steve Rescoe	museum.zip	609 KB
NetherWorld, The	Dave Kelvin	networld.zip	624 KB

www.pcgamer.com

Thief: The Dark Project, Bölüm 1

Hayır, meşaleleri söndüren fareler değil, benim ahmak!

Thief: The Dark Project'de aksiyon birdenbire başlayıverince kılıcın doğru tarafında olmanın anahtarı stratejidir. Looking Glass Studios'daki ekibin sağladığı iki bölümlük serinin ilkinde, size hamlenizi ne zaman (ve nasıl) yapmanız gerektiğini öğreteceğiz.

Lord Bafford's Scepter

ilk görevinizde amacınız, kendisi şehirdeyken zengin bir asilzadeden paha biçilmez bir asa çalmak. Kılıcınızın tavsiyesini dinleyin, çok fazla şey ters gitmeyecektir. Kanalizasyonu kullanmak kuyu muhafızının yanından sıvışmanızı sağlayacak, zaten öylesine sarhoş ki sizi çabucak unutacak. Bu bölgede devriye gezen şehir muhafızları hiç de öyle sorumsuz değil; eğer kuyudaki bir muhafızı "blackjack" inizle bayıltır ya da öldürürseniz, vücudunu gölgelerin içine saklamayı unutmayın. Orada bulunamayacaklardır! Vücutları saklamak, uyulması gereken genel bir kural; çünkü muhafızlar arkadaşlarının ölmesinden pek hoşlanmıyorlar.

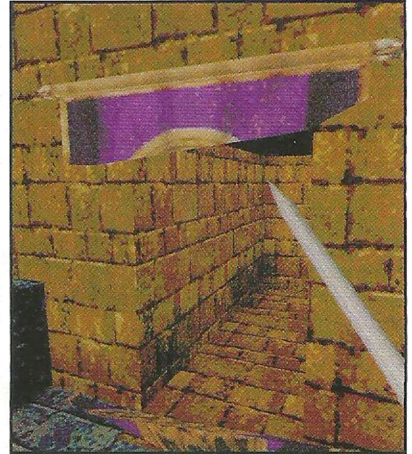
Basamaklara ulaşınca adımlarınızın seslerine dikkat edin. Çamurlu yüzeylerde yürümek güzel ve sessizdir ve aynı şekilde tahta yüzeyler de fena değildir. Taş daha gürültülüdür; ama yine de dikkatli bir hırsız, birine sessizce yaklaşıp "blackjack"ini konuşturmakta kullanabilir. Ne var ki metal bir ızgara üzerinde yürümek sizi çabucak ele verecektir.



LORD BAFFORD'S SCEPTER: Kuyu binasına yolculuğunuz boyunca örümcekleri de ziyaret edin. Yeraltında seyahat etmek harika.

Tüm hırsızlık işlerinde olduğu gibi ana binada da sabırlı olmak önemli bir taktik. Dost bir gölge bulup saklanın ve muhafızların yanınızdan geçmesini bekleyin. Bu, onları "Blackjack" inizin darbesine açık bırakacaktır. İkinci katta ve büyük holde olduğu gibi yeterince gölgenin olmadığı yerlerde, gölgenizi kendiniz yaratın. İyi seçilmiş tek bir meşalenin bir su oku ile vurulması, tehlikeli bir noktayı kusursuz bir gizlenme yerine çevirecektir.

Asa odası, ikinci katın arka tarafında gizli, birkaç kilitli kapının ardında ve karo bir zeminle çevrelenmiş. Halı kaplı bölgelere ulaşın ve etrafta gürültülü bir şekilde dolanan muhafızların birinden bir anahtar ödünç alın. Kapının kilidini açtığınızda sizin ve asanın arasında yalnızca bir muhafız var. Eğer onu ürkütürseniz yardım çağırmak için gonkları çalacaktır, eğer sabırlı olur ve beklerseniz bazen size arkasını döndüğünü fark edeceksiniz.. Çoğu muhafız yerinde durmaz ve sık sık bir süre başka yönlere bakmak üzere döner. Bu yavaşça yaklaşmak ve onları yere sermek için muhteşem bir fırsattır. Muhafızı ortadan kaldırdığınızda asa sizindir!



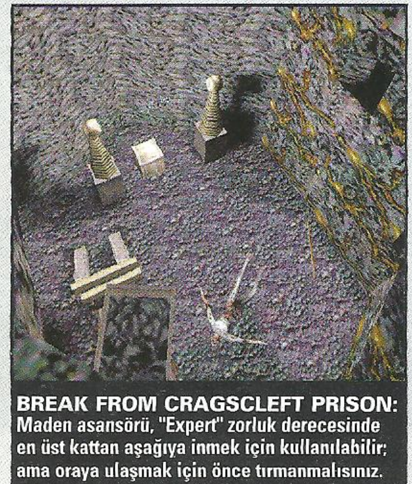
LORD BAFFORD'S SCEPTER: Niye alışılmış şekilde davranmalıyız ki? Taht odasına giden yolu bu duvar halısını biçerek bulun.



LORD BAFFORD'S SCEPTER: Bazen bir gölge sizin en iyi arkadaşınızdır, özellikle de bu sinir bozucu muhafıza sürpriz yapmaya (ya da gizlice geçmeye) çalışırken. Ona neyin vurduğunu asla bilemeyecek...

Break from Cragscleft Prison

Bu, oynadığınız zorluk derecesine bağlı olarak birçok olayın meydana geldiği büyük bir görev. Hapishaneye ulaşmak için ilk olarak perili madenlerden geçmeniz gerekecek. Ne yazık ki böceklenmiş zombiler burayı mesken tutmuş. Madenlerin en üst seviyesinde ki bir kilisede (ve normal zorlukta en alt seviyede) kutsal su bulunuyor. Üstteki kilisede iyileştirme iksiri ve biraz da ganimet bulunuyor. Madenlerden geçmenin en kolay yolu asansörü kullanmak. Başladığınız seviyedeki "Factory" işaretlerini izlerseniz bulunması çok kolay. "Expert" zorluk derecesinde ise tırmanmanız gerekecek. Asansör şaftının kuzeyine, iki elektrik bobini içeren odaya gidin. Yan tünelleri kullanarak yarım köprü-



BREAK FROM CRAGSCLEFT PRISON: Maden asansörü, "Expert" zorluk derecesinde en üst kattan aşağıya inmek için kullanılabilir; ama oraya ulaşmak için önce tırmanmalısınız.

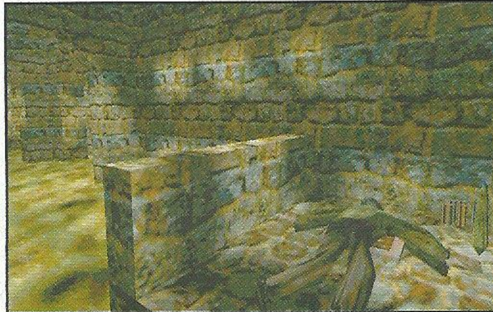


BREAK FROM CRAGSCLEFT PRISON: Fabrika işçilerinin düzenli hareketleri, kendi hareketlerinizi zamanlamanıza yardımcı olacak, sadece sessiz olun ve yerinizi belli etmeyin.

ye doğru çıkın. Çıkıntılar boyunca ilerleyerek köprünün diğer ucuna geçin. Köprünün parmaklıklarından kendinizi üst katın koridorlarına çekebilirsiniz.

Merdivenlerden daha zayıf korunduğundan ve diğer birkaç korunmalı bölgeye uğramadan geçtiğinden nakliye asansörünü kullanmak, fabrikaya girmenin en iyi yoludur. Maden asansöründen batıya daha sonra kuzeye ve doğuya doğru gidin.

İşçileri alarma geçirmeden fabrikayı katetmek oldukça çetrefilli. En kolay yol, iskelenin etrafından sandıklara doğru ilerlemek (köşelerdeki metal levhalar üzerinde yosun oklarını kullanarak). İneceğiniz yeri kaplamak üzere kenardan bir yosun oku atın ve işçiler bakmıyorken aşağıya atlayın. Geri dönüş yolunuzda bu taktik işe yaramıyor, bu yüzden "expert" ya da "hard" zorluk derecesinde oynarken kaçış için bir hız iksiri kullanmak isteyebilirsiniz. "Expert" zorluk derecesinde (hiç kimseyi öldürmemeniz gereken seçenek) muhtemelen işçileri "Blackjack" inizle bayıltmak isteyeceksiniz; ama bunun için son derece iyi zamanlama ve sabır gerekiyor!



BREAK FROM CRAGSCLEFT PRISON: Ses önemlidir! Batı muhafız istasyonunda akan suyun sesini gizli bir geçit bulmak için dinleyin. ("expert" zorluk derecesinde görevi bitirmek için suyun sesini dinlemeniz gerekli)

Fabrika ve hücre blokları alanı arasında birkaç muhafız noktası daha bulacaksınız. Fabrikadan hemen sonra ve geçidin ikiye ayrıldığı yerin devamında birer tane bulunuyor. Ayrılma noktasındaki her yön farklı bir muhafız istasyonuna gitmekte. Hücre blokları bir ve iki ile üç ve dördüncü bloklar için birer istasyon bulunuyor. Burada yerleşmiş muhafızlara rağmen bu alandan sessizce geçmek yoğun bir şekilde devriyelerin dolaştığı hapishane avlusunu yarıp geçmekten daha kolay. Bu yüzden bir hücre bloğundan diğerine hareket ederken bu dış tünelleri kullanmak daha iyi.

Geçidin çatallandığı yerden önceki ilk istasyon en zorlu olanı. Muhafızların konuşmalarını bitirmesini beklemeyin, yoksa endişelenmeniz gereken bir devriye muhafızı daha olacak. Bunun yerine onlar konuşurken gölgeden gölgeye geçerek yanlarından sıvışın ve koridorun dışa dönüşlerinden birinde saklanın. Burada devriye gezen muhafızların sizi geçmesini bekleyip dışarı fırlıyarak "Blackjack"inizle bayıltabilirsiniz.

Bu bölümde bulmanızı istenen dört tutuklu var: Cutty, Basso, Issy ve Nammon. Nammon batıdaki muhafız istasyonunun yakınındaki gizli bir bölgede (üçüncü ve dördüncü hücre bloklarının yakınlarında). Onun yanında delil dolabının anahtarı, bir ganimet yığını ve power-up'lar bulunuyor. Diğerleri sırasıyla dört, üç, ve birinci hücre bloklarında altı, dört ve dokuzuncu hücrelerde bulunuyor.

Hücrelere girebilmek için muhafız istasyonundaki kontrolleri kullanmak zorunda kalacaksınız. Hücre blokları boyunca ilerlemenin anahtarı gölgeden gölgeye geçmektir. Muhafızlar oldukça hareketli, bu yüzden onları dikkatle izleyin ve arkaları dönükken hareket edin.

Ganimetin çoğu üst kattaki barakalarda. Normalde Felix'in haritasını da burada bulacaksınız ("expert" zorlukta Nammonun yanında). Hücre bloğu merdivenlerinden çıkın. "Expert" zorlukta, ilk merdiven sahanlığında saklanan rahibe dikkat edin. Eğer "expert" zorlukta oynuyorsanız

Yaşayan Ölülerle UĞRAŞMAK

ZOMBILER hakkında fark etmeniz gereken en önemli şey, onların yavaş olduklarıdır. Muhafızlardan farklı olarak sadece sizi gördükleri için zombilerle savaşmak zorunda olduğunuzu düşünmeyin. Etraflarında koşarak daireler bile çizebilirsiniz; ama bir köşeye sıkışmamaya bakın, yakın olduklarında acımasızca saldırıyorlar. Zombiler ayrıca oldukça ahmak olduklarından eğer gözlerinden bir an için bile olsa uzak olursanız sizi unutacaklardır.

Ölü taklidi yapan zombilere dikkat edin. Bu zombiler çabuk doğrulamaz ve önceden bir uyarı iniltisi çıkarırlar. Eğer şüpheli bir cesede yaklaşmanız gerekiyorsa, nereye gittiğinizi bilin ve yanından çabuk geçin.

HAMMER HAUNT'lar zombilerin tam tersidir; bu iskelet savaşçılar çok hızlıdırlar. Eğer yapabilirseniz saklanın ama sizi fark ederlerse kendinizi kaybettirin! Diğer her şey başarısız olduğunda yapmanız gereken, hız avantajlarını kullanmalarına izin vermemek. "Flash" bombası, kısa mesafede onlara karşı en iyi silahınız. Haunt'un kör olduğu birkaç saniye, bir iki saldırı yapmakta kullanılabilir.

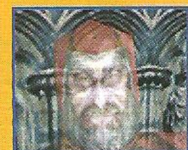


ZOMBIE

APPARITION'lar Hammer rahiplerinin hayaletleridir. Atışları pek isabetli değildir, bu yüzden eğer uzak mesafede durursanız onları savuşturabilirsiniz. Ancak Apparition'lar fazlasıyla dayanıklı olduklarından uzun bir savaşın içinde olacaksınız. Bir Apparition'la baş etmenin en iyi yolu eğer becerebilirseniz arkadan vurmak. Gerilin ve kılıcınızı savurun ve birkaç darbe sonunda işi bitecektir.



HAMMER HAUNT



APPARITıON

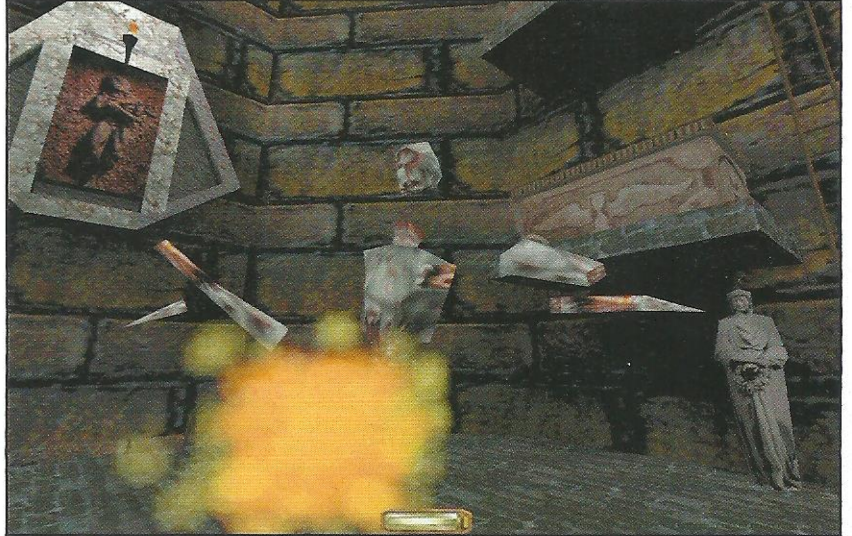
Yaşayan ölülerle savaşırken geniş uçlu silahlarınızı kullanmaktan kaçının. Zaten ölü olan yaratıklar üzerlerinde küçük delikler açılmasını önemsemiyorlar. "Blackjack"i de unutun. Kesiklerin verdiği hasarın iyileştiği zombiler dışında kılıç işinizi görecektir. Zombilerde ateşin verdiği hasarın iyileşmemesi yüzünden ateş saldırıları daha tercih edilebilirdir. Elbette kutsal su da yaşayan ölülere zarar verir. İlk anda fark edilemeyecek bir şey de "Flash" bombalarının yaşayan ölülere verdiği zarardır. Bu bombaların etki alanı kutsal su ve ateş toplarından daha geniştir. Zombilerde ışık patlamalarının verdiği hasarın yarısı iyileşebilir bu yüzden yeniden ayağa fırlayabilirler, ama yalnızca bir defa.

Ekstra eğlence için yaşayan ölüleri Hammer'larla savaşmaya çekin. Hammer rahiplerinin büyüleri, yaşayan ölüler üzerinde fazladan hasara yol açıyor ve zombilerde bir Hammer tarafından verilen hasar iyileşmiyor.

Sonuç olarak Thief'te ki herhangi bir yaratıkla baş etmenin en iyi yolu ondan uzak durmak. Dünyada yalnızca kutsal sudan bolca bulunuyor ve ayakta bırakıp geçtiğiniz her zombi harcamak zorunda kalmadığınız cephane anlamına geliyor.

onu öldüremezsiniz. Onu saklanma yerinden "Blackjack"inizle bayıltabileceğiniz bir konuma çıkarmanın en iyi yolu, büyük bir olasılıkla bir ses oku kullanmaktır. Meşaleyi söndürmek ya da zeminde bir yosun oku kullanmak, onu başarıyla alaşağı etmenize yardımcı olacaktır.

Bu merdivenlerin en üst bölümünden yakındaki kiliselere gidin ve ofislere çıkan merdivenleri bulun. Ofislerden birinin duvarında duvar halıları var. Bunlardan birinin arkasında Cutty'nin size bahsettiği gizli kapı bulunuyor. "Expert" zorluk derecesinde bu kapı daha fazla ganimete açılıyor. Daha düşük zorluk seviyelerinde ise sizi madenlerin en yüksek seviyesine geri taşıyacak bir yeraltı akıntısı bulacaksınız. "Normal" zorlukta görevi tamamlamak için kaçmanız gerekmediğinden bu gereksiz. Diğer durumda ise barakalardan görev alanı dışına direkt bir çıkış olmadığından madenleri geçerek tekrar aşağıya inmek zorunda kalacaksınız. Dışarı çıkmanın en iyi yolu, maden asansörüyle bir kat aşağıya inmek. Burada taş ocağının duvarları arasında sizi dışarıya ulaştıracak bir tünel var.



DOWN IN THE BONEHOARD: Zombileri, bir alev topu yağmuruna tutarak hem cephaneden tasarruf edin, hem de bu zombilerden kurtulun! Şimdi bu iyi gelmedi mi? Biz de öyle düşünmüştük.

Down in the Bonehoard

Bonehoard bir yeraltı mezarlığı: Mezarlardan oluşan bir şebeke. Amacınız, Horn of Quintus adlı değerli bir hazineyle birlikte kapabildiğiniz her türlü ganimeti çalmak. Yüzeyde bir mezarlıkta başlıyorsunuz. Yakınlardaki türbe benzeri mezarları yeraltına açılan bir yol bulmak üzere araştırın. Büyük bir odanın çatı kirişleri üzerinde ortaya çıkacaksınız.

Tüneller çok fazla dallanmadığından kaybolmak konusunda endişelenmeyin. Cephanenizi korumak için birkaç tane olan zombilerden uzak durun. İleride onları üzerinde kullanacağınız pek çok düşman var. Burada gerçekten dikkat etmeniz gereken şey, hazinelerin çoğunu koruyan tuzaklar. İçinden okların fırlayabileceği duvardaki delikleri ve yerdeki basınç levhalarını fark etmek için dikkatlice bakın. Deliklerin hizasının altına dek eğilin ve basınç levhalarını denemek üzere ağır bir objeyi kullanmayı deneyin. Eğer zombi öldürmek zorunda kalırsanız gövdeleri bu durumda iyi iş görecektir.

Ortağınız Felix, Bonehard'a girmiş ama bir daha geri dönmemişti. Onun yolculuğunun ve burada yok olan diğer yağmacıların izlerine rastlayabilirsiniz. Bazen bu zavallılar çok önemli ipuçları içeren günlükler bırakıyor.

En sonunda pasajların yolunu kesen bir mağara girişi ile karşılaşacaksınız ve yakında doğal görünümlü bir açılış göreceksiniz. Bu tüneller, bir çeşit büyük timsah benzeri yaratıklar olan Burrick'ler tarafından yapılmış. Bu Burric mağaralarından gizlice geçmek zor olabilir; çünkü açık alanda sadece birkaç iyi gölge var. Eğer nereye gittiğinizi bilirseniz saldırılarını savuşturup yanlarından kaçabilirsiniz. İşte burada o günlükler yararlı olacak. Yağmacılardan biri yolculuğunu oklarla işaretlemiş. Bu yol dışarıya açılıyor. Zeminde ve duvarlarda oklar arayın ve onları geriye doğru takip ederek amacınıza yaklaşın.

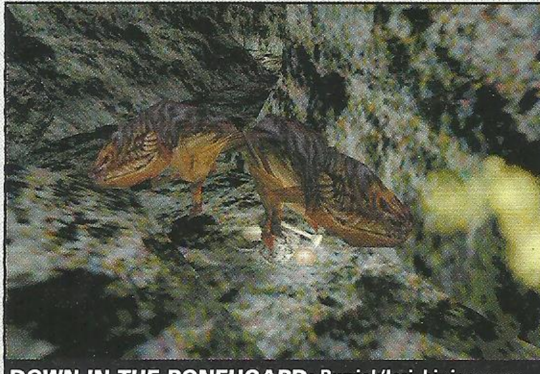


DOWN IN THE BONEHOARD: Mystic Heart ikinci odada; ama bu heykellerin karşısına dikilirseniz sizi vururlar.

Sonuçta yer altı mezarlığının ana bölümüne ulaşacaksınız. Kaybolmak kolay olabilir. İşte size bir ipucu: Bu andan itibaren arka planda bir müzik duymuş olacaksınız. Duyduğunuz, ağız bölümünden bir esinti geçtikçe kendi kendine çalan Quintus'un borusu (Horn of Quintus). Bu sesi borunun yerini çabucak saptamak için bir yol gösterme sinyali olarak kullanabilirsiniz. Ayrıca harita ve pusulayı da unutmayın. Yeraltı mezarlıkları dev üç boyutlu bir labirent; ama yüksek bir oranda bağlantılı olup düzgünce inşaa edildiğinden araçlarınızı yön bulmakta oldukça güvenli kullanabilirsiniz.

Etrafta dolanan zombilerin sayısını görünce kendinizi yaşayan ölülerin gecesi filminin bir sahnesini yeniden canlandırır gibi hissedebilirsiniz. Gizli kalmayı unutmayın ve bir öldürme cümbüşüne girmeye kalkmayın. Bu alan aynı zamanda mezarlar, hazineler ve bulmacalarla dolu. Eğer araştırmaya karar verirseniz hazineyi aşırmadan önce alanı potansiyel tehlikelere karşı iyice gözleyin. Ayrıca eğer dilerseniz bu bölgeleri geçip gidebilirsiniz.

"Hard" ve " expert" zorluk derecelerinde ayrıca bir



DOWN IN THE BONEHOARD: Burrick'leri, bir insan muhafızı geçtiğiniz kadar kolay geçebilirsiniz. Hatta onları "blackjack"inizle bayıltabilirsiniz.

Sürpriz!

Thief'teki birçok yaratık, sizden daha güçlü ve sürpriz ögesini kullanmak, yaşam ve ölüm arasındaki farkı belileyebilir. Üzerinde ustalaşılması gereken ve birbirine benzer ama ince bir farklılık içeren iki taktik var: Pusuya düşürmek ve "Blackjack" kullanmak. Bir düşmanı pusuya düşürmek için ona varlığınızdan haberi yokken saldırın. Eğer şüphelenmişse ve sizi arıyorsa gerçek yerinizi bilmiyorsa pusuya düşürme bonusunu alamazsınız. Pusu bonusunu herhangi bir silahla alabilirsiniz; kılıç, ok ya da "Blackjack". Bir pusu saldırısı, normal hasarın beş katını verir ve güçlü bir kılıç darbesiyle bu oyundaki hemen her şeyi öldürmeye yeter. Başarılı bir şekilde "Blackjack"inizle bayıltmanız için gereken tek şey, hedefinizin sizi göremiyor olması. Eğer düşman sizin varlığınızı biliyorsa bunu genellikle bir pusu kurar gibi ayarlayacaksınız; ama eğer elinizde bir "Flash" bombası varsa onun için ışıklar sönecektir. Ayrıca hizmetçilerin sizi görürlerken bile yere serilebileceklerini unutmayın.

"Blackjack" ayrıca biraz hasar da verir, bu yüzden eğer saldırınız bir pusu sayılırsa aslında bir kılıcın verebileceği kadar hasar verecektir. Eğer hiç kimseyi öldürmemeniz gerekiyorsa bundan haberdar olmalısınız.

miktar paha biçilmez mücevher de bulmak zorundasınız. Mystic Heart'a giden geçit yeraltı mezarlarının kuzeybatı bölümünün en üst katında. Mystic Soul'a açılan yol ise güneybatı bölümün en alt katında. Her iki durumda da zorlu bulmacalara ve ölümcül tuzaklara dikkat edin!

Quintus aile mezarından hemen önce bir başka burrick ini bulunuyor. Bu burrick'lerin hepsi borunun sesiyle hipnotize olmuş durumda ve kışkırtılmadıkça size saldırmayacaklardır. Ama dikkat edin, siz boruyu çalınca müzik duracak ve bu burrick'ler siz dönerken çok tehlikeli olacaklar. İzlediğiniz yola dikkat edin böylelikle olabildiğince çabuk dönebilirsiniz. Belki de bir hız iksiri bile kullanmak isteyebilirsiniz.

Şimdi yüzeye geri dönmeniz gerekiyor. Haritanız, pusulanız ve Yağmacı'nın yön okları sayesinde hiçbir problem yaşamamanız gerekir. Asıl çıkış yeraltı mezarlarının güneydoğu bölümünün en alt katından başlıyor. Ayrıca güneybatıda bir yerlerde yüzeye çıkan gizli bir geçit daha var.

Assassins

Bu görev hayatınıza kasteden başarısız bir girişimle başlıyor ve sizi aksiyonun tam kucağına fırlatıyor. Suikastçiler sizi öldürdüklerini sanıyorlar ve patronlarına rapor vermek üzere yola çıkıyorlar. İlk işiniz, onları gidecekleri yere dek takip edip kimin için çalıştıklarını öğrenmek.

Suikastçileri takip ederken sizi görmediklerinden emin olun. Eğer aniden dururlarsa gölge bir köşeye gizlenin ve onları izleyin. Sokakları iyice tararlar; ama eğer fark edilmemişseniz durmadan ilerlerler. Geçmeniz gereken ilk köprüde olduğu gibi üzerinden yürüyeceğiniz her metali yosun oklarınızla kaplayın. Suikastçilerden fazla uzaklaşmayın yoksa onları kaybedebilirsiniz. Görüş menzilinde oldukları sürece çok uzakta sayılmazlar.


ASSASSINS: Bu arkadaş canlısı halk, sizin onları takip etmenizden pek hoşnut değiller; ama gölgelerde kalıp sessiz olursanız, onları takip edip kimin için çalıştıklarını öğrenebilirsiniz.


ASSASSINS: Ramirez'in konağında her şeyden önce diğer insanları gizlice dinlemek için yararlı olan gizli geçitler var.


ASSASSINS: Muhafızların alarm düğmelerine basmalarına izin vermeyin, yoksa herkes sizi aramaya başlayacak. Bu adamı hemen tokatlayın(!).

Sonuç dolarak onları Ramirez'in konağına ulaşana dek izleyeceksiniz. Şimdi şöhretinizi korumak ve ileride hayatınıza yönelebilecek tehditlerin önüne geçmek için göreviniz, Ramirez'e bir ders vermek.

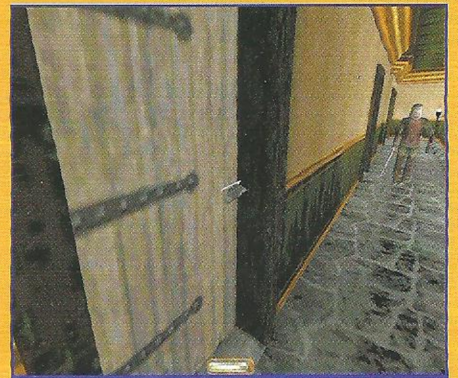
Yapmanız gereken şey, ilk olarak binaların bulunduğu araziye sızmak. Konağın karşısındaki çifte kapı aydınlık ve korumaları olan bir girişe açılıyor, bu yüzden bu yolu deneme zahmetinde bulunmayın. Eğer ana kapının uzağındaki yan geçitleri kullanırsanız dış duvar ve ev arasına girmek çok zor değil. Çok ses çıkaran çakıllı alanlara ve duvarın üzerinde yerleşmiş olan okçulara dikkat edin. İkinci kat balkonunu bulana dek evin çevresini gizlice dolanın. Yakındaki kuleye girin, yukarı çıkın ve evin çatısına zıplayın. Buradan balkonu kullanarak eve girebilirsiniz. Ramirez'le olan hesabınızı görmek için çok hevesli olabilirsiniz; ama oradayken Ramirez'i donuna kadar soymanız gerektiğini de unutmayın. Evinin ikinci katı yetersiz korunuyor ve değerli şeylerle dolu. Etrafta gezinen muhafızlara dikkat edin ve hiçbir hizmetçiye yakalanmayın. Ramirez'in gecenin bu geç saatinde yatağında olmamasına şaşırabilirsiniz. İşte size bir ipucu: Ramirez muhasebe odasında. Bu odanın nerede olduğunu bulmak için birkaç yolunuz var. Bulduğunuz tüm kitap ve mektupları okuyun, ve rastgeldiğiniz tüm konuşmalara kulak kabartın.

Ramirez bazen mutfaktan bir şeyler isteyecek. Eğer tepsiyle yemek taşıyan bir hizmetçi görürseniz onu takip edin.

Ramirez'e saldırmanıza gerek yok, eğer kemerindeki kesesini çalarsanız, orada ol-

Maymuncuk Kullanmak

Assasins görevi, başlıca hırsız aletlerinden biri olan maymuncuğa kavuştuğunuz ilk görev. Maymuncuklarla anahtara sahip olmadan kapıları ve sandıkları açabilir hatta anahtarının bulunamadığı kilitleri açabilirsiniz. Ne var ki güç özellikle böylesi tehlikeleri olmaksızın gelmiyor. Maymuncuk kullanmak, zaman ve yoğunlaşma gerektiriyor ve eğer kilitlerle uğraşırken yakalanırsanız saldırgan bir reaksiyon bekleyebilirsiniz. Dahası, kullanılan maymuncukların sesi, her şeye burnunu sokan yakındaki muhafızları çekmeye yeterli olabilir. Bir kilitle uğraşmadan önce yakın çevreyi kolaçan etmek etkili bir taktiktir.


Elinizde maymuncuklar olduktan sonra bu kapı sizi çok uzun süre engelleyemez. Yoksa bu gördüğüm bir muhafız mı?

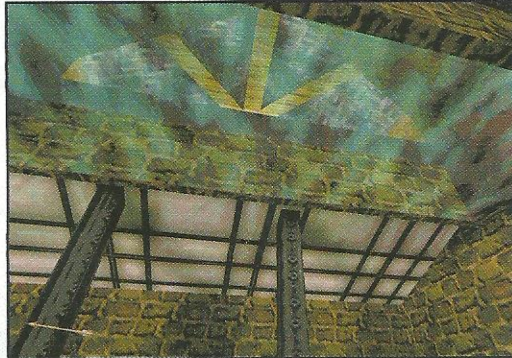
duğunuzu bilecek ve mesajı alacaktır. "Hard" ve "expert" zorluk derecelerinde onunla işinizi gördükten sonra kaçmanız gerekli. Eğer varlığınız hiç fark edilmemişse, binaların bulunduğu alandan çıktığınızda görev başarılmış oluyor. Ancak eğer fark edilmişseniz ya da alarm çalarsa kazanmak için evinize dek gitmeniz gerekebilir. Sizin bölgeniz haritada işaretlenmiş durumda. Sokaklar sizin kanınızı isteyen Ramirez'in adamlarıyla dolu olacak. Hepsiyle birden asla savaşamazsınız, bu yüzden kendinizi riske atmayın. Yapabildiğiniz anda onlara gizlice yaklaşın ve saldırılarınızı dikkatlice seçin. Eğer belalı bir durumun içine düşerseniz, takiptekileri atlatmak ve yeniden saklanmak için hız iksirini verimli olarak kullanın.



THE SWORD: Misafirlerinizi tavanda oturtabilecekken neden alışılmış şekilde davranalım ki?

The Sword

Constantine'in konağı daha çok karnavaldaki bir eğlence evine benziyor, özellikle de daha üst katlara ulaştıkça. Harita pek yararlı değil, iç alan ise geniş ve dolambaçlı. Delice bir plan mevcut, yine de bunu kullanan iyi bir hırsız asla tam anlamıyla kaybolmaz.

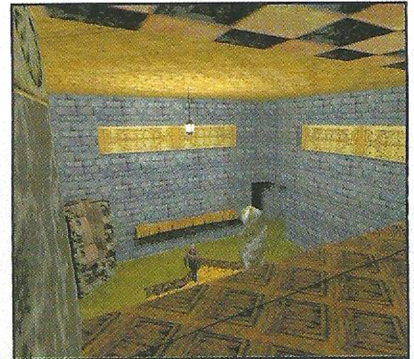


THE SWORD: Tüm ganimetin yerde uzanıp boş bir zamanınızda onu bulmanızı beklediğini zannetmeyin. Bazen ganimet sizin üzerinizde de saklanmayı sever.

Constantine'in bahçesinin karanlık bir köşesinde başlıyorsunuz. Tam karşınızda içeri girmenizi sağlayacak en iyi yol olan balkon duruyor. Aç gözlü hırsızlar, balkona yönelmeden önce ön kulenin gölgesini avluda devriye gezen muhafızların keselerini yürütmekte kullanabilirler. Balkon, bir muhafız odasına ve ilk kata inen bir merdivene açılıyor. Bazen tavanda bulunan kapı dışında evin en normal bölümü burası ve bu bölüm ikinci kattaki birkaç noktaya dek uzanıyor. Parlak ışıklar ve muhafızlarla dolu

Muhafızları fark etmek için kulaklarınızı açın; ilk kat gürültücü karolarla kaplı. Burada ganimet bulunduğundan korunuyor ve ulaşılması güç. Dikkatli hırsızlar, ön koridordan geri dönüp batıdaki merdivenden çıkarak daha fazla ganimet ve daha az muhafızın bulunduğu ikinci kata ulaşmalılar.

Çılgın eve hoş geldiniz; ikinci kat bir mimarın kabusu. Ne var ki burada da sadece bir muhafız var ve o da normal alanlardan ayrılmıyor. Genelde Constantine'in evinin çılgınca inşa edilmiş bölümlerinde devriye gezilmiyor. Rehavete kapılmayın; çünkü muhafızların yerine tuzaklar ve sihirli kabartmalar, basınç levhaları ve kapıların açılmasıyla tetiklenen patlamalar var. Kapıları açtığınızda eğilin ve zemin düzensizliklerine dikkat edin. Kabartmalara bakmaktan kaçının ve yüzlerden sakının; birçoğu ateş topları ve roketler fırlatıyor. Constantine'in yatak odası ikinci katın doğu tarafında. İçinde şüpheli kağıtların bulunduğu bahçedeki çalışma odasının anahtarı yatağının yanındaki kürsüde duruyor. Odasının çaprazındaki iki kapıyı maymuncukla açamayacaksınız; Constantine'in muhafızlarının birinden bir anahtar ödünç alın ve kapıları açarak üçüncü kata yönelin.



THE SWORD: Bu bahçe, değerli su ve yosun oklarını bulmak için harika bir yer.

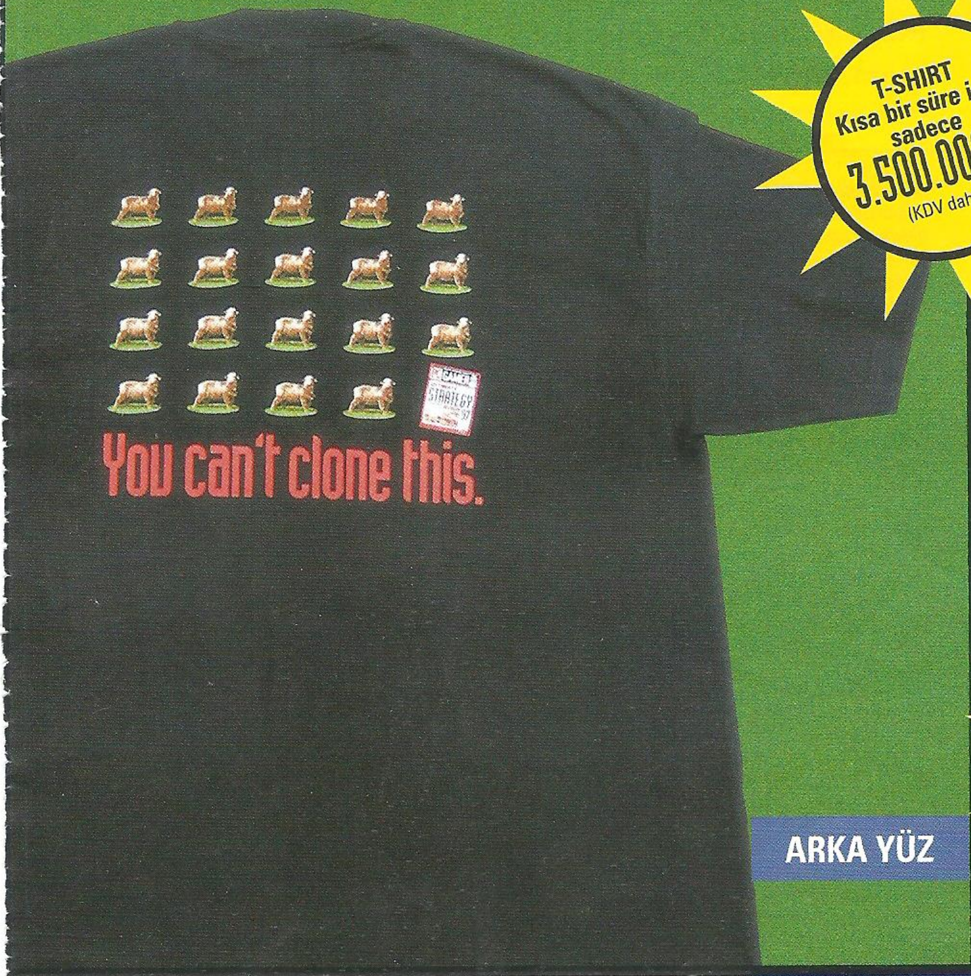
Son bölge olan üst katlar, devriyelerin gezdiği Aydınlık koridorlar ve karanlık tünellerin bir karışımı. Yosun ve su okları burada çok faydalı. Kılıç odasına ulaştığınızda kılıcın sihirli bir alan ile havada asılı olduğunu göreceksiniz. Eğer dikkatlice bakarsanız üst katta ipli okuyla yukarıya kılıcın yanına çıkmaya çalışan tedbirsiz bir hırsızı oklarıyla vurmaya hazır olan okçuları göreceksiniz. Eğer tünelleri kullanırsanız kılıcın üstüne çıkabilir ve onu havada asılı tutan sihirli alanı yok edebilirsiniz. Aşağıya geri inin ve üstteki platformdan kılıcın sütununa atlayın. Buradan kılıcı alıp korumasız ikinci kat üzerinden özgürlüğe ve paracıklara kavuşmanızı sağlayacak olan kaçışı yapmak kolay. **PCG**



THE SWORD: Altınlarının çalındığının farkına vardığında bunu siz de(!) fark edeceksiniz.

PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'leri Türkiye'de!

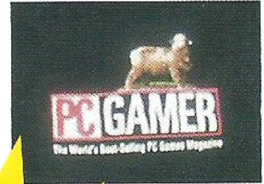
Orijinal PC Gamer T-Shirt ve S-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!



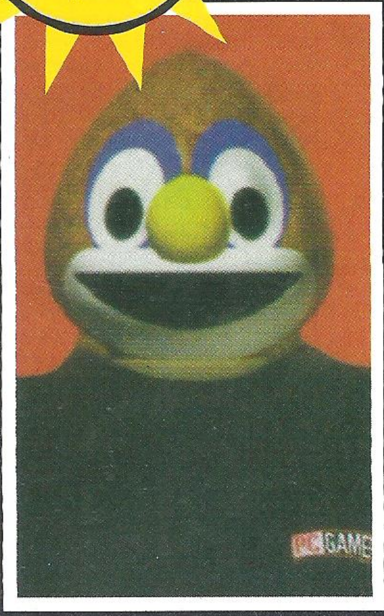
T-SHIRT
Kısa bir süre için sadece
3.500.000TL
(KDV dahil)

ARKA YÜZ

T-Shirt ve S-Shirt'leriniz ödemeli olarak adresinize gönderilecektir.



S-SHIRT
Kısa bir süre için sadece
6.000.000TL
(KDV dahil)



SİPARİŞ FORMU

ADI: ______________________ SOYADI: ______________________

ADRESİ: ____

______________________________ TEL: ______________________

☐ **T-SHIRT** ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET________

☐ **S-SHIRT** ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET________

Kredi kartımdan______________________TL alınız

Kredi kart No:______________ Son kullanma tarihi__________

☐ Visa ☐ Master Kart / Euro Card

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 4 - 6 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.

Her ay sayıları gittikçe artan mektuplarımız dergiyle ilgili kararlarımızda oldukça etkili oluyor. Ancak amacımız, sadece görüşlerinizi almak veya sorularınızı cevaplamak değil. Bu sayfalar aracılığıyla siz okurlarımız arasında bir tartışma ortamı yaratmayı, Mektup köşesinin bir anlamda bir serbest kürsü olmasını istiyoruz. İşte meydan sizin! Oyunlar ve oyun dünyasıyla ilgili bir forumunuz var.

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

"Eğlence Çubuğu"

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Öncelikle şunu belirtmek istiyorum; ben piyasadan kalkan (dikkat edin batan değil) bir derginin çok koyu bir fanıydım. Bu derginin battığını zannetmiyorum; çünkü benim gibi binlerce hayranı vardı. Her neyse, dergi piyasadan kalktığından beri hiçbir dergiyi rutin olarak takip etmedim; çünkü hiçbir dergiyi yeterince iyi bulmuyordum. Ta ki *PC Gamer*'ı bayide görene kadar. Doğrusu *PC Gamer*' la tanıştığımda pek umudum yoktu. Okumaya başlayana kadar hiç bu denliiyi olacağını tahmin etmemiştim. Sizi kutluyorum ve görüşlerime geçiyorum:
1) Size ufak bir tavsiye! Geniş yazar kadrosu başınıza iş açabilir. Siz siz olun şu anki yazar kadronuzu muhafaza edin.
2) Sizi dergideki yabancı kelimeler konusunda destekliyorum. Teknolojinin dilini değiştiremeyiz. Eminim ki sizi eleştiren arkadaşların hiçbiri Joystick kelimesine "eğlence çubuğu" demiyordur!

—Cansın Taşlıoğlu

Öncelikle güzel sözlerin için teşekkürler. Kadro konusuna gelince... Maalesef senin tavsiyelerini tutamayacak gibiyiz. Şu an derginin hazırlanmasında faal olarak yedi editör çalışıyor. Ancak PC Gamer ailesi 20 kişinin üzerinde. Yine de size daha fazlasını sunabilmek için sayımızı artırmayı düşünüyoruz. Dil konusunda da bugüne kadar aldığımız görüşler daha çok seninkilerle aynı yöndeydi. Ancak bu konuda hala görüşler geliyor ve biz bunları değerlendirmeye devam ediyoruz.

PC Gamer Okuyucularının TOP 50 oyunu

Kasım sayımızda sizlerden gelmiş geçmiş en iyi on oyunun listesini yollamanızı istemiştik. Sonunda öylesine yoğun bir ilgi geldi ki oyları düzenlemekte zorlandık. En sonunda da benzer bir listeyi her ay hazırlamaya karar verdik. Bu listenin farkı hem popüler oyunlardan oluşacak olması, hem de türlere göre ayrılması. Aksiyon, Adventure, Simulasyon, Strateji, Spor ve FRP türlerinin en popüler 10 oyununu ve genel klasmanda en iyi 50 oyunu her ay dergimizde duyuracağız. Ve en iyilerin kim olduğuna yalnızca siz karar vereceksiniz. Böylece Türk oyuncularının hangi oyunları daha çok sevdiği ilk defa gerçek anlamda ortaya çıkacak.

Yapmanız gereken tek şey, şu an oynadığınız ve sevdiğiniz oyunları bize bildirmek. İstediğiniz kadar oyun ismi yollayabilirsiniz; ancak her oyun için sadece bir oy kullanma hakkınız var.

Çok şey mi istiyorum?

Sevgili *PC Gamer* Çalışanları,
Derginizi severek okuyorum. Özellikle benim gibi yabancı dergilere ancak bakmakla kalan insanlara çok büyük bir iyilik yaptınız; çünkü insanların yabancı dergilere 7 dolar vermesi zor. Bir de derginizde spor oyunları köşesi olmasını istiyorum. Sorum şu: Acaba oyun açıklamalarını aynen çeviri yapmak zorunda mısınız? Bence kendi yazarlarınızın yapacakları açıklamalar okuyucuya daha büyük bir zevk verecektir. Asıl sorular:
1) Bu biraz özel. Güven Çatak daha önce herhangi bir bilgisayar dergisinde yazmış mıydı? Onu hatırlar gibiyim
2) Grim Fandango'nun açıklamasını yayınlamanızı rica ediyorum.
3) Çok şey mi istiyorum?

— Özgür Aytek

Mektubunuz için teşekkür ederiz. Sorularınıza cevap vermeye çalışalım:

Dergimizde spor oyunlarına şimdiye dek gereken önemi veremediğimizin farkındayız ve bir an önce bu eksikliği gidermek istiyoruz. Bunun için ilk adımı da Mustafa ile atıyoruz. Bekleyin!

Değindiğiniz diğer konu da yine bizim yapmak istediğimiz ve geçen ay ilk örneklerini verdiğimiz bir konuyla ilgili; oyun incelemelerinin çeviri olması meselesi. Ancak belirttiğimiz gibi geçtiğimiz ay incelemelerin bir bölümü kendi editörlerimize aitti. Bunun gelişerek devam etmesi için elimizden geleni yapacağız.

Asıl sorular diye başladığınız bölüme gelince;

1. Hayır. PC Gamer, Güven arkadaşımızın ilk gözağrısı. Daha önce bir dergide çalışmadı. Eh, insanlar çift yaratılmıştır derler.

2. Grim Fandango'nun tam çözümünü Şubat sayımızdaki En Kapsamlı Strateji Rehberi dosyamızda vermiştik. Bir göz atsanız iyi olur.

3. Hayır, çok şey istemiyorsunuz.



Grim Fandango **ne kadar güzel olsada bulmacaları birçok oyuncuyu bunalttı.**

Bakalım ne olacak!..

Herkese selam,
Mart sayınızı daha dün aldım ve özellikle okuduğum bazı konularda görüşlerimi belirtmek istedim. Bazı okuyucular (sizin de belirttiğiniz üzere) mektuplarının yayınlanmamasından şikayetçiler. Herhalde buna en fazla hakkı olanlardan biriyim. Gönderdiğim iki e-mail'e cevap alamadım. Mektup yazdım yine cevap yok. Bakalım bu sefer ne olacak. İşte görüşlerim:

Çeviri: Bazı okurlar derginin çeviri olmamasını istiyor. Ben buna tamamen karşıyım. *PC Gamer, Computer Gaming World* ile dünyanın en çok satan dergisi ve bunun incelemesindan da içeriğindeki kalite yatıyor. Hadi çeviriler kötü olsa neyse ama bence bunda da bir sorun yok. Bence derginin orijinalliğini bozmamaya çalışın. Ama bu sizin yazılarınız kötü demek değil, yanlış anlamayın.

Ciddiyet: Yine bazı okurlar derginin çok ciddi olduğundan yakınıyorlar. Bu ne kadar saçma bir şey! Bir derginin, özellikle de böylesine yer yapmış ciddi bir derginin oldukça düzeyli olmasında ne sakınca var. Piyasadaki diğer dergilerdeki kahve ağzına alışan bazıları için belki bu fazla gelebilir; ama lütfen bu çizginizi koruyun.

Türkçe: Elbette bazı kelimelere çok güzel karşılık bulunabiliyor (turn based: sıraya dayalı gibi) ama bunu fazla zorlamanın anlamı da yok bence. Bazı İngilizce kelimeler artık yerleşmiş. Siz kalkıp da "mipmapping" yerine Türkçe bir kelime

kullanırsanız bunun anlaşılma oranı düşer. İlla Türkçe olacak diye cümlenin anlamını berbat etmek Türkçe'ye bir şey kazandırmaz.

—Eser Güven, *e-mail yoluyla*

Takdir edersiniz ki dergiye gelen her mektubu yayınlayamıyoruz. PC Gamer'ın tümünü bu işe ayırsak bu ancak mümkün olabilir. Yine de elimize ulaşan her mektubu dergide yayınlansın yayınlanmasın cevaplamaya çalışıyoruz. Bu uygulamamıza Mart ayında başladık. Eğer mektubunuz elimize bundan önce ulaşmışsa henüz cevaplanarak gönderilmemiş olabilir. Yok onu Mart ayından sonra yazdıysanız büyük bir ihtimalle postada kaybolmuştur. Sizlerden gelen mektuplara maksimum özen göstermede ve en kısa sürede adresinize postalamak da kararlıyız.

Ayrıca görüşleriniz için teşekkürler. Bugüne kadar aldığımız en yapıcı eleştirilerden biriydi. Bunlara tek tek cevap vermekte fayda var.

Çeviri: Hem pek çok okuyucunun hem de bizim ortak görüşümüz derginin bizden daha fazla bir şeyler içermesi. Bu konuda sürekli olarak çalışıyoruz. Bunun bugüne kadarki en önemli meyvesi de bu ay yayınladığımız "İstanbul'da FRP diyarları" başlıklı dosyamızdı. Ancak bunu yaparken derginin orijinalinden de taviz vermemeye çalışıyoruz. Orijinal PC Gamer'da çıkan her kelimeyi burada da bulabileceğinizden emin olabilirsiniz. Biz derginin orijinalini korurken kendimizden de bir şeyler ekleyerek onu daha da zenginleştirmeye çalışıyoruz. Bu sayede son dört aydır PC Gamer-Türkiye, orijinalinden yaklaşık 20 sayfa fazla çıkıyor.

Ciddiyet: Son yıllarda Türkiye'de çıkan tüm oyun dergileri ciddiyetten uzak, daha çok "geyik" muhabbetine dayalı bir yayın politikası uyguluyor. PC Gamer'ın böyle olmamasını pek çok okuyucu yadırgıyor. Halbuki yaşı müsait olanlar bu türün öncüleri sayılabilecek Commodore ve Amiga gibi dergilerin ne denli düzeyli olduğunu hatırlar. Üstelik o zamanlarda kimse bu dergilerin düzeyli ve ciddi yönlerine tavır göstermezdi. Biz, okuyucuların zamanla eski günlerdeki gibi düzeyli dergilerin değerini yeniden hatırlayacağına inanıyoruz.

Türkçe: Size tamamiyle katılıyoruz. Hedefimiz elden geldiğince Türkçe kelimeler kullanmak; ama bunun sınırını yazı için de fazla sırıtmamaları ve anlaşılabilirliklerini korumaları oluşturuyor.



***C&C: Tiberian Sun* hala çıkmadı. Birçok *C&C* fanı için artık oyunun çıkmasının bir anlamı yok. Diğerleriyse hala bu güzel resimlerle oyalanmaya çalışıyor.**

Şifre nedir?

Sevgili *PC Gamer*,
PC Gamer dergisi gerçekten harika. Bunun için sizlere teşekkür ediyorum ve hemen soruma geçiyorum: *Sanitarium*'un beşinci episodundaki üç tahta üzerine yazılmış yazılardan bir şifre çıkarılıyor. O şifreyi bulamadım. Bir zahmet söyler misiniz?

—Kenan Dalgıç

Sanitarium'da üç tahtanın üzerinde yazan şifreler SALVATION, THE YOUTH ve KEY HIDES TO. Bunları "YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION" şeklinde birleştirip kapının yanındaki cihaza söylemelisin.

Bırak 'tarihi'....

Selam,
Çıkardığınız dergiden dolayı sizi kutlarım. Türkiye'nin gerçekten böyle bir dergiye ihtiyacı vardı. Çok iyi ettiniz de geldiniz, biraz geç olsa da hoş geldiniz.

İlk olarak hediye ettiğiniz CD-ROM'la ilgili bir şeyler söylemek istiyorum. Gerçekten oldukça güzel, şık ve kullanışlı bir arayüzü var ve demoları yeni ve kaliteli; ama shareware'e önem vermemeniz beni biraz üzdü. İnceleme bölümü gerçekten güzel ve güvenilir fakat biraz geç kalıyor. Bu arada dergiye biraz daha geyik katmanızın iyi olacağı kanaatindeyim; çünkü bu, insanları özellikle de gençleri kendine çeker ve okuma isteğini artırır. *PC Gamer*, Türkiye'ye gelmeden önce sürekli okuduğum bir dergi vardı ve oyun anlatımında yaptığı geyikler çok hoşuma gidiyordu. Gerçi bu dergi kapandı ama bu geyikler yüzünden olduğunu sanmıyorum.

Dergi Antalya'ya on, oniki günlük bir gecikmeyle geliyor. Bu gecikme beni ve *PC Gamer*'ın Antalya'daki tüm sevenlerini çileden çıkarıyor. Her akşam servisimden evimin biraz ilerisindeki o görkemli markete bir hışımla girip boynu bükük dönmekten bıktım. Artık her ayın dördünde yine her ayki gibi hevesle markete girip elim boş çıkmak istemiyorum. Ne olur bir çare bulun.

PC Gamer bu ay yine geç geldi,
Sefa geldi hoş geldi,
0Bu ay da içi dopdolu,
Bırak 'tarihi' otur da onu oku.

—Özgür Kula

Sizlerden böyle güzel mektuplar geldikçe bizim de şevkimiz artıyor. Evet CD'mizde hiç shareware yok. Zaten şimdilik orijinalinin aynısı. Ancak yakında Türkçe ve daha fazla içerikle karşınızda olacak. CD'nin Türkçe versiyonunda shareware'ler de olacak. Ancak bunlar Screen-capture, MUD programları, Kali gibi sadece oyunlarla ilgili yazılımlar olabilecek. Şimdilik oyunlarla ilintisi olmayan yazılımlara yer vermeyi düşünmüyoruz. İncelemelerimizde orijinal baskıdan kaynaklanan bazı gecikmeler olabiliyor. Bunun önüne geçebilmek için sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların incelemelerini elden geldiğince Türkçe hazırlayıp taze taze sunmayı planlıyoruz.

"Geyik" konusuna gelince... Daha önce de dediğimiz gibi dergiyi elden geldiğince belli bir düzeyin üzerinde tutmaya çalışıyoruz. Ancak bu asık suratlı bir dergiyi hedeflediğimiz anlamına gelmez. Zaten biz PC Gamer'ın oldukça eğlenceli bir dergi olduğunu düşünüyoruz. Yoksa öyle değil mi?

Derginin İstanbul dışındaki pek çok yere geç ulaştığını biliyoruz. Bu sorunun giderilmesi için Bora arkadaşımızı görevlendirdik. Türkiye'nin neresinde olursanız olun gecikmeler ve derginin kısa sürede tükenmesi gibi sorunları bize bildirin. Böylece hem bize yardımcı olmuş olursunuz hem de derginiz daha erken elinize geçer. Telefon'la Bora'ya ulaşabilir, PC Gamer Müşteri Hizmetleri'ne yazabilir (adres aynı) veya pcgamer@ pcgamer.com.tr'a e-mail çekebilirsiniz. İnşallah önümüzdeki aylarda şiirinin ilk dizesini "PC Gamer bu ay tez geldi," şeklinde değiştirirsin.

***Sanitarium*'daki güzel bilmecelerden biri. Şifreleri bulabilmek için baş harşere tıklamanız gerekiyor.**

Web siteniz olmalı...

Selamlar,
Öncelikle Türkiyenin ihtiyacı olan böyle bir dergi çıkardığınız için teşekkürler. Sorularıma geçmeden önce size ufak bir eleştiride bulunmak istiyorum ya da buna bir öneri de denebilir; Türkiye'de böyle oyunlarla ilgili web siteleri oldukça az ve sizin gibi kaliteli bir derginin de bana göre

bir web sitesi olmalı. Biz oyunseverlerin bu ihtiyacını giderecek bir web sitesini hazırlamanızı istiyoruz. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum:
1) Ben bir *Command and Conquer* hayranıyım ve sabırla *C&C Tiberian Sun*'ın çıkmasını bekliyorum.Acaba çıktı mı veya ne zaman çıkacak?
2) Internet'te *Quake3 Arena*'nın beta sürümünün çıktığı söyleniyor, acaba *Q3*'ün demosunu CD'nizde yayınlayabilir misiniz ya da download edebileceğim bir web adresi verebilir misiniz?
3) *Quake 2* için add-on çekebileceğim bir web adresi verebilir misiniz?

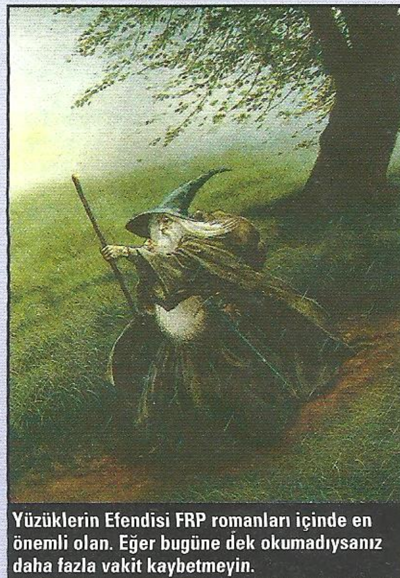
—Murat Özdemir

Öncelikle Web sitemizin hazırlık aşamasında olduğunu belirtelim. Teknik altyapısı hazır. İş sadece tasarıma kaldı. Sorularına gelince:
1) C&C Tiberian Sun'ın çıkış tarihi yılan hikayesine döndü. Westwood Studios hala "1999 içinde bir ara"nın ötesinde bir yorum yapmıyor. Gerçi bazı sitelerde Haziran'da çıkacak gibi haberler var; ama daha önce de Mart dediklerini düşünürsek bunlara inanmak zor.
2) Quake 3'ün yasal olarak yayınlama hakkına sahip olduğumuz bir demosu çıkar çıkmaz size ileteceğiz. Ancak yasadışı bir kopyayı ne CD'mize koyabiliriz, ne de web adresi verebiliriz.
3) Quake 2 add-on'larını sık sık CD'mizde veriyoruz. Ayrıca www.pcgamer.com adresinden çekebilirsin.

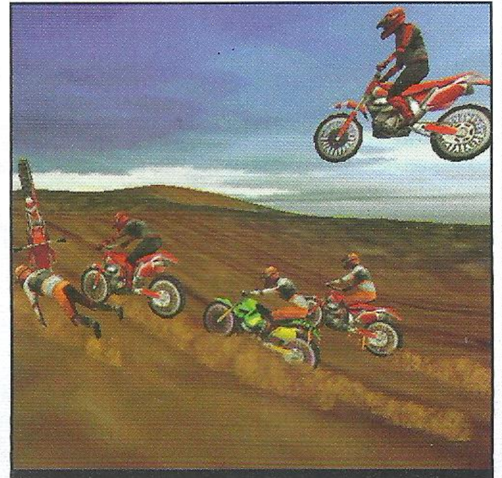
Tercih nedeni...

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Ben aldığım oyunları iyice araştırıp iyi olduğuna karar verdiğim zaman alırım. Bu nedenle aldığım oyun dergisinin son derece güvenilir olmasına dikkat ederim. Sizi tercih etme nedenlerimden biri de bu. Gerçekten verdiğim parayı hak ediyorsunuz. Gerek sayfa kalitesi, gerek içerik, gerekse oyunların seçiminden dolayı sizi tebrik etmek istiyorum. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum:
1) Acaba hangi motorsiklet oyunu daha iyi? *MotoRacer 2* mi yoksa *MotoCross Madness* mı?
2) Windows 98'e terfi etmek istiyorum. Bu, oyunların performansını etkiler mi?
3) Poster vermeye ne zaman başlıyorsunuz?
4) *Fallout 2*'de takıldığım yerler var. Acaba hilelerini yayınlar mısınız?

—R. Emre Arslan


Yüzüklerin Efendisi FRP romanları içinde en önemli olan. Eğer bugüne dek okumadıysanız daha fazla vakit kaybetmeyin.

PC Gamer'a duyduğun güven için teşekkür ederiz. Sorularına gelince:
1) Bizce Motocross Madness, Moto Racer 2'den çok daha iyi bir oyun; ama yine de bu bir zevk olayı. Sonuçta ikisi de iyi oyun; Moto Racer 2'yi daha çok seven olabilir.
2) Oyun performansını pek etkilemez. Ama sistemin iyi değilse (en azından Celeron 64 MB RAM) bir de FAT32'ye geçersen bilgisayarının genel performansı biraz düşer.
3) Poster konusununa gelince ileriki sayılarımızda vermeye başlıyoruz.
4) Fallout II'nin hilelerini yayınlayacağız. Sadece biraz sabır...


Vay ne uçuş be. Motocross Madness rakipsiz gözüküyor.

Spor oyunları

Selamlar,
Ben derginizi ilk kez Mart ayında aldım. Çok ayrıntılı ve güzel bir dergi. Donanım köşesi de bize harika fikirler veriyor; ama hep strateji oyunları üzerinde durmuşsunuz. Spor oyunlarına da ağırlık verirseniz harika olur .

—Tayfun Kopartan

Dergimiz hakkındaki düşüncelerin bizleri çok sevindirdi. Spor oyunlarına biraz daha ağırlık vermeyi düşünüyoruz. Cem ve Mustafa bu konuda elinden geleni yapıyor.

FRP üzerine...

Merhaba *PC Gamer*,
1) Bana Türkçe birkaç FRP romanı önerebilir misiniz?
2) Yeni başlayan biri için birkaç FRP oyunu önerebilir misiniz?

—Ferhat Değirmenci

FRP romanlar arasında Türkçe'ye çevrilenler pek az. Ancak madem yenisiniz işe J.R.R. Tolkien'den başlayabilirsiniz. Aslında daha öteye de pek gidemezsiniz. Ancak Tolkien'in dilimize çevrilen Yüzüklerin Efendisi üçlemesi (Metis Yayınları) tüm FRP hayranlarının ilgisini çekmişti. Ayrıca size Arkabahçe Yayınları'ndan çıkan bir seriyi de önerebiliriz: Ejderha Mızrağı. Şimdilik serinin ilk kitabı olan Güz Alaca Karanlığının Ejderhası piyasada. Ancak bunun devamı gelecek. Biz de en az sizin kadar merakla bekliyoruz. Aslında FRP'ye kitaplardan başlamak oldukça mantıklı. Oyunlar içinde ise kolayca adapte olacağınız ve sizi saracak bir FRP uygun olur. Bu noktada akla ilk gelen oyun Might and Magic serisi. Eskileri bulamayabilirsiniz; ama son çıkan M&M VI'yı almanızı ve yakında çıkacak olan M&M VII'yi beklemenizi öneririz.

Kaliteli bir direksiyon

Selamlar,
Kasım sayısında tanıttığınız Daredevil adlı direksiyonun alınmaya değip değmeyeceğini öğrenmek istiyorum. Ben ucuz ama kaliteli bir direksiyon istiyorum. Acaba bana bir tane önerebilir misiniz?

— Alper Çağlar

Daredevil'le oyun oynamak zevkli, bu kesin. Özellikle NFS III'de. Direksiyon normal direksiyonlar gibi geniş olduğundan F-1 oyunları biraz daha zor ama sokak yarışları oldukça iyi. Yazımızı okuduysan Daredevil'in en önemli probleminin görünüşü olduğunu biliyorsundur. Logitech Formula Force ile yan yana gelince insanın eli hemen Formula Force'a gidiyor. Ama unutma ki Daredevil üç kat daha ucuz. Son alternatif olabilecek Microsoft'u tavsiye etmeyiz. Oynaması zor ve zevksiz, fiyatı da yüksek. Vaziyet bu, eğer ucuz bir şey arıyorsan Daredevil; ama paran yetiyorsa Formula Force'u kaçırma.

Shogo ayarı

Merhaba,
Ben *PC Gamer* ile ilk olarak İngiltere'de tanışmış ve hayran kalmıştım. Keşke Türkçe'si de bizde çıksa derken dergiyi karşımda gördüm. Her ay bu dergiyi içinde yazan her şeye bütünüyle inanarak okuyorum. Özellikle incelemeler ve donanım bölümü çok güzel. Neredeyse incelemeler bölümünde %85'in üzerinde not verdiğiniz her oyunu alıyorum. Bunlardan biri de %91 verdiğiniz *SHOGO*. Gerçekten çok güzel bir oyun. *Doom*' dan beri bu tür oyunların hep hayranı olmuşumdur. Benim sizden istediğim *SHOGO* oyununda oyun başlarken yapılan ayarlarla ilgili olacak. "Advanced Options-Enable" bölümündeki ayarlar oyunda ne gibi bir farka yol açıyor. Bunlardan hangilerini bilgisayarımda kullanırsam maksimum performansı verir. Şimdiden teşekkür ederim.

—Atasoy

Dergi hakkındaki övgülerin için teşekkür ederiz. SHOGO'nun başındaki ayarlar bilgisayarının konfigürasyonuna göre en iyi performansı almak için önerilen seçenekler. Bunlar doku kaplamaları, hız vs. Senin bilgisayarına hangilerinin uyduğunu anlamanın en iyi yolu her birini (zaten fazla değiller) sırayla seçip birkaç saniye oyundaki performans değişikliklerine göz atmak. Oyun sırasında oluşabilecek takılmaları, daha düşük ayarlarla giderebilirsin.

Internet adresi

Sevgili *PC Gamer* yetkilileri,
Oyunlarla ilgili bir Internet adresiniz var mı? Ya da yeni oyunları öğrenebileceğimiz bir Internet adresi önerebilir misiniz? Bu konuda bana yardımcı olursanız sevinirim.

—Baran Güç

Şu an için henüz bize ait Türkçe bir site ne yazık ki mevcut değil. Ancak bu konudaki hazırlıklarımız sürüyor. Domain'imizi aldık. İş sadece tasarıma kaldı. Bu eksiğimizi çok yakında gidereceğimizden emin olabilirsin. Yeni oyunlar hakkındaki bilgileri derginizin orijinal sayfasından öğrenebilirsin. Adresimiz: www.pcgamer.com. Bunun dışında www.ign.com'da ilgini çekecektir.

"Helmet"i bulamadım!

Merhaba *PC Gamer*,
Derginizin içeriğini çok beğeniyorum. Her şey çok kaliteli ve özenli hazırlanmış. Bunun için size çok teşekkür ederim. Size bir sorum olacak. Cevaplarsanız sevinirim. *Resident Evil I*'de birinci bölümde bütün odalara girdim ama "helmet"i bulamadım, nereden bulabilirim? Elimde çakmak var. Onu nerede kullanacağım?
Sevgilerimle.

—Yusuf Güler

Dergimiz için böyle düşünmen gerçekten çok güzel.

Resident Evil'da Helmet'i bulmak için önce küçük anahtarı kullanarak yatak odasındaki masadan mürekkep şeritini al. Kitaplığa git ve V-Jolt raporunu kırmızı kitapla değiştir. Diğer dolap hareket edecek ve bir kapı belirecek. Kapıdan gir ancak girerken asite dikkat et. Buradaki şöminede "helmet key"i bulacaksın.

Çakmağı mavi kapıdan içeri girdiğinde göreceğin şömineyi yakmak için kullanacaksın. Böylece ikinci kat haritasını göreceksin. Birkaç adım sonra da mumları yakmakta kullanacaksın.

Mükemmelliğin kanıtları

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Derginizi vitrinde görünce işte yıllardır aradığım dergi bu dedim. Bana göre hiçbir eksiğiniz yok ve mükemmel olduğunuzu kabul ediyorum. İşte mükemmelliğinizin kanıtları:
1) En az 150 sayfalık bir oyun dergisini kim almak istemez ki?
2) Diğer Avrupa ülkelerinde de bir numaralı dergisiniz.
3) En yeni oyunları tanıtıyorsunuz.
4) Zaman zaman daha piyasaya çıkmamış oyunları tanıtıyorsunuz. Neyse ben konuya gireyim.

Bende *Diablo* adlı bir oyun var ve bana göre mükemmel bir oyun. Oyunu oynamayı ve özellikle de multi-player oynamayı çok seviyorum. Ancak bazı kişiler multi-player oynarken cheat yazıyor ve beni öldürüyor. Bu olay benim sinirimi fena halde bozuyor. Eğer varsa bana *Diablo* oyununun cheat'lerini verir misiniz?

—Umur Alp

PC Gamer dergisi için söylediğin bu güzel sözler için sana çok teşekkür ederiz. Diablo son yıllarda yapılmış en iyi oyunlardan biri. Bu oyunda eğer tüm öldürücü silahları elde etmek istersen CTRL + ALT + SHIFT tuşlarına basıp win yazman yeterli olacaktır.



İstekleriniz doğrultusunda ***Championship Manager 3*** pek yakında ***PC Gamer***'da

Multi-player oynamak

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Benim derginiz hakkında yapacak en ufak bir eleştirim yok. Verdiğiniz CD ile de fiyatı dengeliyorsunuz. İçerik zaten her oyun düşkününü memnun edecek şekilde tasarlanmış. Şimdi asıl soruma geçmek istiyorum:
Oyunları artık daha çok multi-player tabanlı yapıyorlar ve ben daha hala Internet üzerinde şöyle zevkle bir *Sin* oynayabilmiş değilim. Heat.Net'e üye oldum; fakat hala bir yerlerde hata yapıyorum herhalde. Benim derdim illa da Heat.Net'de oynamak değil. Başka nerelerden kolayca multi-player oynayabilirim?
Umarım derginizin kalitesi hiç düşmez.

—Derin Derman

Dergi konusundaki düşüncelerin bizleri çok mutlu etti. Keşke herkes fiyat konusunda senin kadar anlayışlı olabilse...

Multi-player oyun oynayabileceğin bir sürü başka adres var. Bir de şunları dene:
http://www.the-bleeding-edge.com/
http://www.noderoom.com/

Heretic II çok güzel

Sayın *PC Gamer* çalışanları;
Öncelikle sizi tebrik etmek isterim. Derginiz başarılı bir dergi ve piyasadaki en iyi dergi. Oyun incelemeleriniz, verdiğiniz demolar güzel; fakat hileler bölümüne birkaç sayfa daha eklemenizi rica ediyorum. Ocak ayında yayınladığınız demolardan *Heretic II*'yi çok beğendim. Çok zevkli bir aksiyon oyunu. Bu oyunu bize tanıttığınız için teşekkürler; fakat bir bölümde takıldık. Sizden ricamız *Heretic II*'nin bölümlerinde ne yapacağımızı yayınlamanız. Eğer ricalarımızı yerine getirirseniz çok mutlu edeceğiniz okuyucularınız olacak.

—Efe Göktürk

PC Gamer için söylediklerine teşekkür ederiz. Heretic II'nin her bölümünde adım adım neler yapmanız gerektiğini Mart ayından itibaren vermeye başladık. Umarız sen ve arkadaşların artık bu oyunu gönül rahatlığıyla oynuyorsunuzdur. Yine de bir sorun çıkarsa bize iletebilirsiniz.

OKUYUCU GÖRÜŞÜ

Korsan oyun, Orijinal oyun.

Selam;
Ben 21 yaşında bir oyuncuyum. Size özellikle kopya oyun konusunu tartışmaya açmak için yazıyorum. Ben açıkçası korsan piyasasını destekliyorum. Hemen hırsızlık, emeğe saygı diye itiraz edeceksiniz ama biz bir üçüncü dünya ülkesiyiz ve ekonomik durumumuz ortada. Bu piyasayı oluşturan alıcı kitlesi de öğrenciler. Ve bizden ortada 1 milyon civarına oyun dururken kalkıp 20-30 dolara oyun almamızı kimse bekleyemez. Ben açıkçası param olsa gidip orijinal oyuna vermem. Sizin "ülkemizde oyun sektörü gelişmez" tezinizi de yanlış buluyorum. Diğer sanat dallarında da aynı problemler var. Hatta daha da kötü durumdalar. Bir de teknik destek ve virüsten bahsediyorsunuz. Bunlar da son derece sudan bahaneler. Nasılsa bozuk çıkan oyun değiştiriliyor, illa destek gerekiyorsa bin tane başka kaynak var. Umarım korsan piyasası bitmez ve biz de oyun oynamaya devam edebiliriz.

—SAİT MİNGÜ, *e-mail ile*

Biliyorsunuz ki ülkemizde bilgisayar sektörü daha doğrusu yazılım sektörü (özellikle de oyunlar) büyük oranda kopya programlarla dolu ve bu programların getirdiği kısıtlamalar bizleri zor durumda bırakıyor. Mesela böyle bir olay başıma geldi. Şöyle ki; derginizde de oldukça bahsettiğiniz Half-Life oyununu geçen gün aldım (ama orijinal değil, zaten piyasada yok). Yüklemeyi yapıp tam oynamaya kalktığımda bir mesaj çıktı ve CD kutusu üzerindeki CD Key'i girmemi istedi. Ama ne yazık ki böyle bir şey bulamadım. Sizden ricam eğer bir şekilde bu gibi bir durumun farkına varırsanız lütfen okuyucuları uyarın. Böylece daha sağlıklı ve güvenilir bir dergi yaratılmış olur.

—Vakur Sevin, *e-mail ile*

Derginizde bizleri orijinal oyun almaya teşvik ediyorsunuz. Biz de en az sizin kadar orijinal oyun oynamak istiyoruz; fakat bir oyuna 50$ ödemek de Türkiye şartlarında mümkün olamıyor ne yazık ki. Acaba orijinal oyunların fiyatları ne zaman düşecek ve biz de orijinal oyun oynama zevkine varabileceğiz.

—Serkan Çırakoğlu, *e-mail ile*

Sizi orijinal yazılım konusundaki hassaslığınız için tebrik etmek istiyorum. Ben de işe fax programımı register etmek ve WinAmp'e 10$ göndermekle başladım.

—Ufukcan Çeçen

Derginiz çok hoş. Ama mart sayınızdaki bir yazı hiç de hoş değildi. Severek okuduğum köşelerinizden biri olan mektuplar sayfanızda bir okuyucunuz ki sizleri temin ederim bu okuyucuyu hiç tanımam; Türkçe klavuzlu orijinal oyunlarda oyun içindeki tekstlerin Türkçe'ye çevrilmediğinden söz ediyor. Ona verdiğiniz cevap çok yanlış. Lütfen tüm oyunseverleri aynı kefeye koymayın. Korsan oyun satın alanlarla bizleri aynı kefeye koyup bizlere sert çıkmayın. Hiç değilse Türkçe klavuzlu bir oyun almış. Bunu hayatında almamış oyuncular da var.

—Fatih Helvacıoğlu

PCG

GELECEK SAYI

8. sayımız 4 Mayıs'ta Bayinizde... Kaçırmayın

Bir sayının daha sonuna geldik. Ama hikaye henüz bitmedi... Öyle çok da uzakta değil, bir ay sonra yeni bir sayıda yine...

Star Wars Bölüm I — Oyunlar!

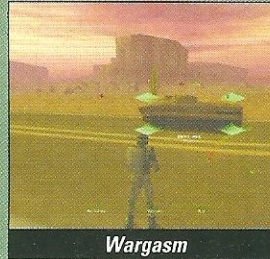
Evet, doğru okudunuz. Gelecek ayki *PC Gamer*'da, LucasArts'ın tüm zamanların en heyecanla beklenen filmi *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* üzerine kurarak geliştirdiği iki yepyeni oyun hakkında ilk haberleri bulacaksınız. O kadar gizliler ki, şu anda size hiçbir şey söyleyemeyiz; ama emin olun beklediğinize değecek. Mayıs sayımızı alın ve ağzınız açık kalsın!

Yeni Beyzbol Oyunlarına Hazırlanın

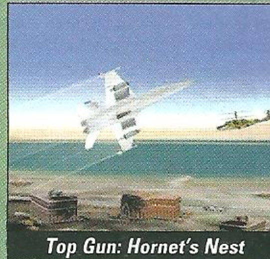
Amerika'da yeni beyzbol sezonu yaklaşıyor, tabii ki yeni heyecanlı simulasyonlar da... Bunlardan en iyilerine bir göz atacağız; *Triple Play 2000, High Heat Baseball 2000, All-star Baseball 2000* (amma çok 2000 oldu!) ve diğerleri...

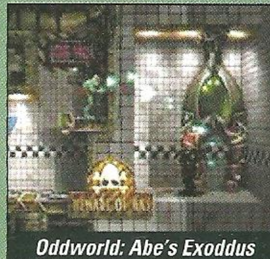
İNCELEMELER

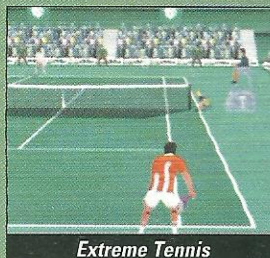
En son çıkan oyunlar...


Wargasm


Luftwaffe Commander


Top Gun: Hornet's Nest


Oddworld: Abe's Exoddus


Extreme Tennis

...ve daha birçoğu!

PC GAMER TÜRKİYE

MART 1999

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Antonio A. Moriello

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Asi Şövalye • Ahmet Hesapçı
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Dilek Ercanlar
Reklam Sorumlusu • Bora Rodoplu
Reklam Sorumlusu • Murat Yıldırım
Reklam Sorumlusu • Esra Ersoy

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hit@hit.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor. www.milliyet.com.tr





PAL









PlayStation®